Wim Dewijngaert

Verkoopprijs: Bfrs 330 / Hfl 16,75

HET GROTE MSX PEEKS, POKES EN TRUUKS BOEK

Deel 4



een uitgave van MSX-club BELGIË - NEDERLAND

PPT 4

Alfabetische inhoudsopgave

Het grote MSX peeks, pokes en truuks boek deel 4

Auteurs:
Wim Dewijngaert
Hugo Dewijngaert

Tekstbijdragen:
P. Diks, S.v.d.Bij-Anderson
H. Van Wulpen, J. van Buijlenen
R.V. Ekeren, J. Jansen
Jr. Smith, E. van Halteren
J-C. van Buiten, F. Druijff
R. van de Lockant, F. Valster
S. Driesmans, D. van Leeuwen
F. Oort, P. Van der Veken
M. Holdorp, E. Stavinga
C. Butter, U. Van Roosbroeck
J. de Visser, A. den Boer
M. Bloos, M. Paasman
P. Hendriks, G. Boogaerts
M. van den Broek, R.Fielt
T. Wekers, M. en T. Ceyssens
D. van Roon, R. Storcken
J. Brekelmans, D. van Hal
R. van Beem, J. Verbeek
W. Waeyaert, J. Kuiper
T. Vidts, J. Vanderwegen
J.N.E. van de Plas

Maps:
N. Roest, J. Verbeylen
H. Dewijngaert, D. Van Lier
F. Koolbergen, A. Niemeyer
E. Boets, M. Gouweleeuw
O. Van Den Bosch, M. Dessens
W. Luchtmeijer, D. Branders
D. Fentel, E. Hellinops
P. Kaldeway, R. Koerse
M. Bulk, M. Bolman
A. Van Doorn

Met dank aan:
Christophe Van Cauwenbergh
Herman Bellekens
Wilfried Hermans

Beste lezer,

Gedurende de afgelopen jaren hebben we op diverse computerbeurzen kunnen vaststellen dat er nog steeds een enorme belangstelling is voor MSX.
Al de ingezonden artikels en maps van dit vierde PPT boek bewijzen dat er nog velen aktief bezig zijn met hun MSX. Voor de anderen kan dit boek een stimulans zijn om de niet meer zo recente spelletjes weer uit de kast te halen.

Net als in PPT 3 hebben we nu ook de meeste maps met een speciaal CAD/CAM programma bewerkt en in kleuren afgedrukt.

Dank aan alle inzenders en veel spelgenot toegewenst.

De samenstellers

Solitaire Royale

Dit 's een code waarbij alle spellen uitgespeeld zijn, en je tien verschillende card-decks hebt:

YCF - KLX - FYI - YPY - EZH - YIR - KRK - LHE - BLK

The Maze of Galious

Code voor 999 pijlen, 999 sleutels en 999 goudstukken, alle items en alle wapens:

OG2A	679A	7G4F	L23P
ULWJ	C9SP	WLWJ	C9SP
7YTM	CYLI	CLJ2	3

Lijst met de betekenis van de verschillende items :

Arrow : een enkel schot.
Ceramic Arrow : schot gaat dwars door de vijanden.
Rolling Fire : schot roteert rond het platform waarop onze held(in) zich bevindt.
Fire : schot valt van het ene platform naar het andere.
Mine : vijanden worden meermaals geraakt wanneer ze op een mijn lopen (1 mijn komt overeen met ca. 7 pijlen). Ook Popolon en Aphrodite verliezen VITality wanneer ze op een mijn trappen !
Magnifying Glass : om de magische spreuken op de grafstenen te kunnen lezen.
Quiver of Arrows : toont hoeveelheid munitie / extra munitie.
Coin : toont hoeveelheid munten / extra munten.
Key : toont hoeveelheid sleutels / extra sleutel(s).
Holy Water : halveert het aantal schoten dat nodig is om de Great Demon te verslaan.
Cape : halveert het VITality-verlies vanwege de Great Demon.
Magical Rod : wanneer men de Great Demon bestrijdt, vermindert de hoeveelheid munitie niet.
Map : toont de map van die wereld.
Great Key : nodig om de volgende wereld te openen, tevens wordt het VITality-maximum verhoogd.
Cross : nodig om Galious te kunnen verslaan.
Triangle : beschermt tegen de Vapors, dit zijn de witte onschendbare gaswolkjes, die her en der in het kasteel verschijnen en verdwijnen.
Crown : beschermt tegen de Uhs, dit zijn de witte dames die in wereld 2, steeds van positie veranderen.
Helm : beschermt tegen de Ectoplasmen, dit zijn de rondvliegende witte eieren, die o.a in wereld 1 voorkomen.
Oar : hiermee kun je in de laatste twee kamers van wereld 5 op het water lopen.
Lamp : zorgt ervoor dat op de map, de lokatie van de Great Demon aangeduid wordt.
Decorative Doll : laat in wereld 2 de Bridge of Love verschijnen, om zo over het water te geraken.
Robe : zonder dit ga je in wereld 8 de verkeerde kant uit : links wordt rechts en rechts wordt links !
Bell : weerklinkt wanneer men de wereld waarvan men de sleutel heeft, nadert (t.t.z. in de kamer van de wereld zelf en in alle 8 omliggende kamers).
Halo : door in het optiescherm (F1) RET te drukken, keer je terug naar de kamer waar je het codewoord kunt opvragen.
Candle : zonder dit zijn er vanaf wereld 5, bepaalde kamers onzichtbaar.
Armor : beschermt tegen de Bamboo Shoots, : dit zijn de kegelvormige taarten, die her en der in het kasteel oprijzen en terug verdwijnen.
Carpet : laat in wereld 8 de lava verstenen.
Helmet : hiermee vermindert de VITality stukken trager.
Harp : door op de vuurknop te drukken verdwijnen alle rotsblokken.
Vase : verdubbelt het aantal EXPerience-punten dat men telkens verkrijgt.
Necklace : laat Popolon binnen in wereld 7.
Bread and Water : geeft Aphrodite kracht om door de draaideuren te komen.
Pendant : hiermee kan ook Aphrodite de muren slaan.
Ring : Aphrodite kan dan in 3 zwaardslagen een rots vernietigen ipv in 15 keer (in geval men de harp niet bezit)
Earrings : Popolon kan nu 3 i.p.v. 2 pijlen afschieten.
Bible : CTRL bevriest de vijanden een poosje. Deze mogelijkheid is niet onbeperkt bruikbaar! Werkt hij niet meer, vraag dan de code op, tik ze terug in en hij zal terug werken.
Bracelet : Popolon kan nu 3 i.p.v. 2 mijnen leggen.
Trumpet Shell : laat Aphrodite binnen in wereld 5.
Pitcher : beschermt tegen sommige vuurbollen.
Sabre : verdubbelt de schade toegebracht aan de vijanden.
Dagger : ???
Feather : druk in het optiescherm (F1) een cijfer in, en je komt direct bij die wereld (op voorwaarde dat de poort al open is !!!).
Salt : nodig om in bepaalde schrijnen

	binnen te mogen (o.a. die van Death).
Shoes	: om sneller te lopen.
Bronze Shield	: houdt de schoten van de Minor Demons tegen.
Silver Shield	: houdt de schoten van zowel Minor als Middle Demons tegen.
Gold Shield	: houdt alle schoten tegen, uitgezonderd die van Galious.

- Als men bij een gevecht met een GREAT DEMON geraakt wordt en daardoor ineens veel power verliest, druk dan onmiddellijk de F1-toets in en de power zal niet meer verder slinken. Druk nogmaals op de F1-toets om daarna verder te spelen.
- Als de POWER bijna opgebruikt is, wacht dan niet tot het laatste nippertje om de code op te vragen. Tik de opgevraagde code terug in, en de power zal opnieuw volledig beschikbaar zijn. Wacht men tot de power volledig opgebruikt is, dan kan dit niet meer baten.

Nog enkele aanvullingen en vragen :

(de vermelding tussen vierkante haken verwijst naar het PPT boek of naar club magazine)

Rolling Fire bevindt zich in kamer M10 en niet in N10. [PPT]. **Sabre** bevindt zich in G5, **Vase** in C7, Cross in I12. Wie weet waar de **Dagger** is ??? [PPT]

De fee in de belletjeskamer verschijnt niet door zoveel mogelijk vijanden te verslaan, maar wel door op een welbepaalde plaats in die kamer 5 sec. te blijven staan. Vb. in J13 is dit juist midden onder het grote gat. [M16]

Het codewoord **UMBRELLA** werkt niet bij mij; met de chronometer in de hand heb ik het verscheidene keren geprobeerd. Telkens kreeg ik hetzelfde resultaat : 4"70 om exact te zijn. Waarvoor dient UMBRELLA dan wel ??? Het codewoord **ZEUS** werkt wel, maar moet wel bij elk nieuw spel terug ingetikt worden (dus niet vergeten !) en dit in de begin-positie (F13 dus) anders werkt ze niet ! [M23]

Het codewoord uit M22 is geen Cheat-code! Je krijgt immers een aantal pijlen dat alfanumeriek is?!?! Tevens lijk je onsterfbaar, maar dat is slechts schijn: je zal immers plotseling en zonder enige aanleiding sterven ! Tevens zijn niet alle werelden open (10 nochtans wel, wat in een gewoon spel niet kan zonder alle andere open te hebben!). De reden hiervoor : de code klopt toevallig. Tik maar eens 44 willekeurige letters in en probeer dan het gehele alfabet en alle cijfers voor de laatste letter: de kans bestaat dat ze correct is. Wat dacht je bvb. van de volgende codes:

THIS	ISAP	ASSW	ORDD
EMON	STRA	TION	BYSA
XOFT	CODE	1989	F

en

HENK	HENK	HENK	HENK
HENK	HENK	HENK	HENK
HENK	HENK	4	

Ik denk dat het mogelijk moet zijn om de code te 'kraken', m.a.w. om zelf een normale code samen te stellen waarin je de gewenste items hebt (zoals dat al gebeurd is voor King's Valley II !!!). Wie probeert het?



Arkanoid

Betekenis kleur vallende balletjes:

lichtblauw:	drie balletjes
donkerblauw:	plank groter
grijs:	leven erbij
paars:	naar volgend veld
groen:	balletje blijft kleven
geel:	balletje gaat langzamer
rood:	schieten

Arkanoid heeft 33 velden. Het 33e veld is een paasbeeld (net hetzelfde als het eerste monster van Arkanoid 2, maar dan makkelijker). Maak zoveel mogelijk gebruik van het schieten en het paarse balletje.

Arkanoid 2

Betekenis kleur vallende balletjes:

D: **lichtblauw:**	heleboel balletjes
C: **lichtgroen:**	bal blijft kleven
N: **wit:**	drie balletjes
M: **paars:**	bal gaat overal doorheen
E: **donkerblauw:**	grotere plank
T: **grijs:**	twee planken (zeer onhandig)
T: **groen:**	elastieken plank
B: **donkerrood:**	naar het volgende veld
L: **rood:**	schieten
S: **geel:**	alles normaal
D: **grijs:**	leven erbij
R: **grijs en klein:**	plankje wordt kleiner
*:	drie levens erbij of drie ballen die overal doorheengaan of kogels die overal doorheengaan

Soorten staal

goud: verdwijnt niet of gaat bewegen
zilver: gaat na twee of meerdere keren weg of gaat bewegen of het staal met puntjes verschijnt na een tijdje weer

ESC: een veld verder tot 18
TAB: een veld verder tot 7

Als je onder level 18 afgaat, druk dan snel op ESC. Dan behoud je je plank.

Gun Fright

Ga naar de kant waar de kinderen heen wijzen, daar zit de bandiet. Je mag ze wel niet aanraken of doodschieten.



Famicle Parodic

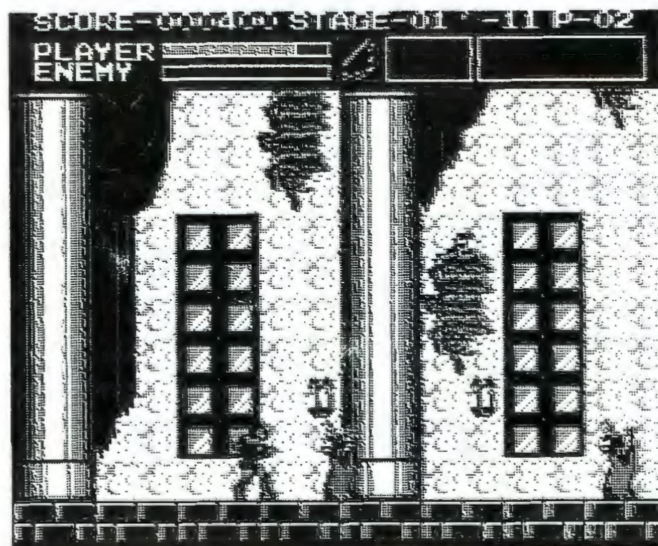
De zwarte druppels die je moet verzamelen zijn geld waard. Als je er iets mee wil kopen, dan moet je een bom op een vierkantje met vijf gaatjes erin gooien. Dan komt er een winkel tevoorschijn.

Super Rambo Special

Ga vanuit veld 7,I naar 8,I. Ga 2 passen naar rechts zodat je half in het water staat. Ga dan zover mogelijk naar boven, dus naar het volgende veld. Zet de joystick op automatisch vuren of vuur zeer snel achtereen. Druk dan je joystick naar rechts of druk de rechtercursor in. Houd dit ook zo tot je naar de overkant bent gezwommen. Zo snij je ongeveer de helft van de route af.

Vampire Killer

In level 2 juist voor de deur kan je stukken uit de muur slaan. Daarin bevindt zich een kistje met een zandloper. Neem dit mee. Wanneer je nu in veld 3 het monster vernietigt, dan hoor je een muziekje. Juist aan het eind van dit muziekje moet je de zandloper activeren. In alle volgende velden staan de sprites nu stil. De vijanden bewegen dus niet meer tot je dood bent.



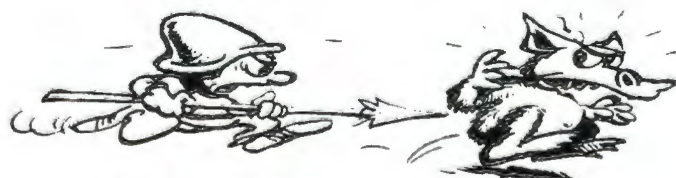
Wonderboy

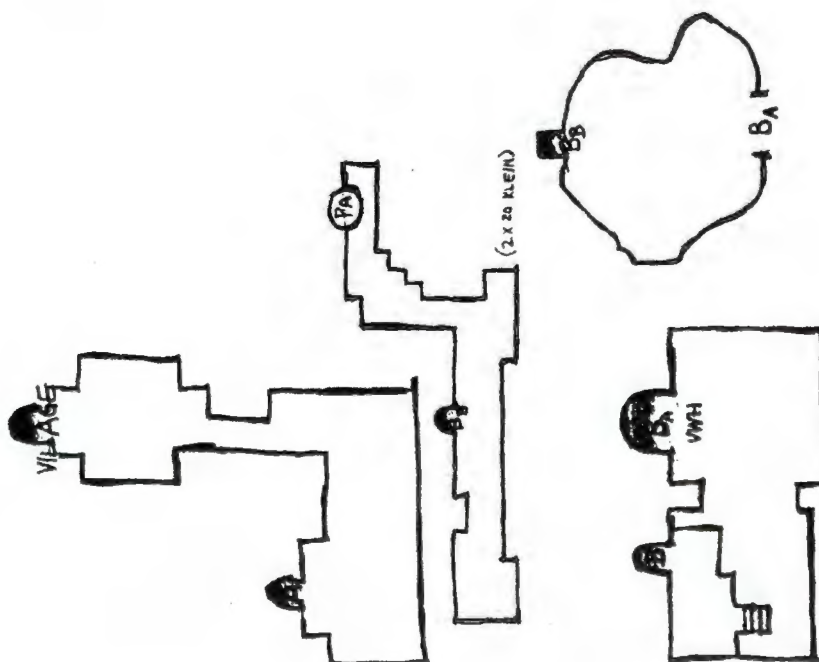
Als je ESC indrukt en daarna de toetsen G, H, J, K, L, V, B, N en M, ga je telkens een level verder.

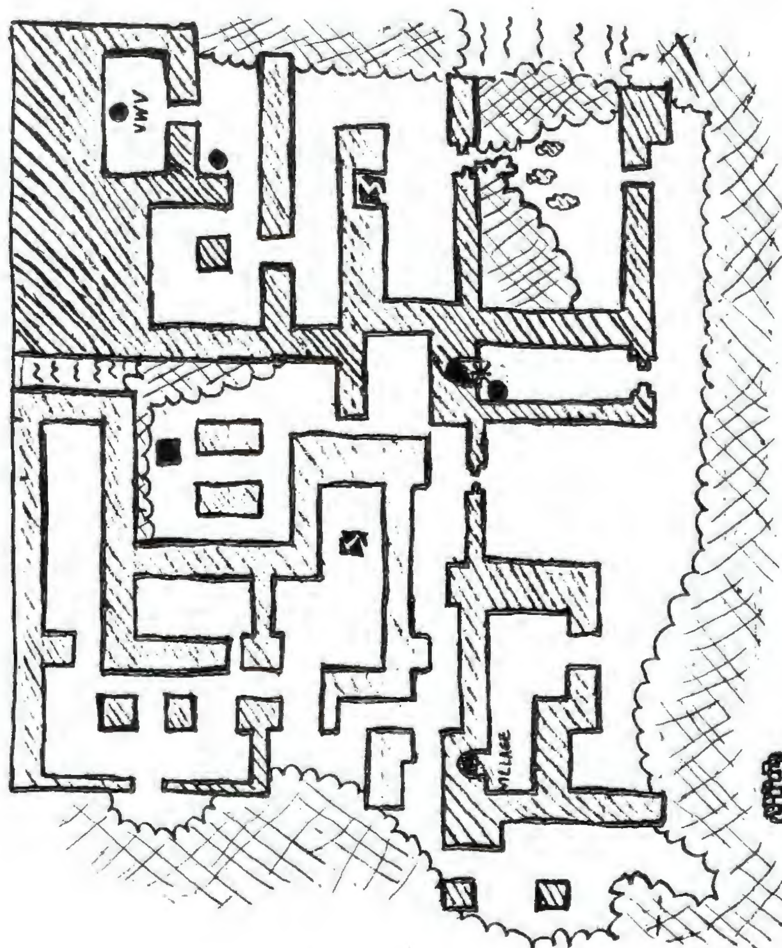
Herzog

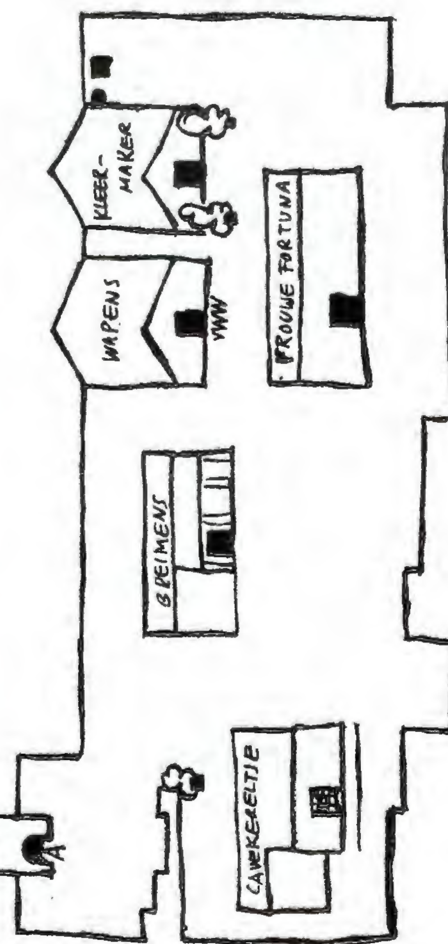
Bij Herzog moet je de hoofdbasis van de "Ruth" in Remerje vernietigen. Daar kom je nadat je acht andere basissen vernietigd hebt. In de eerste levels kan je gewoon heel veel side-cars plaatsen. Ook is het verstandig om een voorraadje levels aan te leggen, voor je het weet ben je met je laatste leven aan het spelen. Voor diegenen voor wie het spel wat te moeilijk is en die ook graag de volgende levels eens willen spelen is hier de truuk: als het spel gestart is (als je dus in een bepaald level staat) moet je de toetsen CTRL-ESC-GRAPH-SELECT) tegelijk indrukken. De vijandelijke basis wordt dan vernietigd en je gaat naar de volgende ronde. Als je het spel wel echt zelf uit wil spelen, kan je dit eens proberen: druk de toetsen CTRL-ESC-GRAPH-RETURN tegelijkertijd in. Dan krijg je 614.000 punten money, waarmee je bijvoorbeeld veel extra levens kan kopen.

N.B. Bij de 2-player optie krijgen beide spelers 614.000 punten met de 2e toetsencombinatie. Bij de 1e toetsencombinatie wint player 1.




ANCIENT YS
Vanished Omen
VILLAGE
(2 x 20 KLEIN)


VWV
VILLAGE


WAPENS
KLEER-
MAKER
VWV
VROUWE FORTUNA

Alle voorwerpen activeer je met RETURN.	VWA: hier voorwerp A gebruiken.

A  Mp helemaal geel.

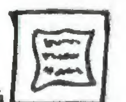
B  Hp helemaal geel.

C  Mp en Hp helemaal vol.

D  Linksboven kun je de keuze, of je naar huis geteleporteerd wilt worden, bevestigen.

E  Hiermee kun je Mb doorhakken.

F  Deze kun je inwisselen bij sommige personen.

G  Deze verkoop je aan het mannetje bij MB voor 300 EXP.

Magic.
- staf I schieten
- staf II laat licht naast de deuren in de grotten branden. Daardoor kun je geheime gangen zien.
- staf III verplaatst je naar het dorp. (zie D)
- staf IV Je wordt een konijn, en kan niet aangevallen worden.
- staf V verstijft de figuren.
- staf VI Onschadelijk.

- personen aanspreken met staf IV
- probeer altijd alle mogelijke voorwerpen te pakken.
- probeer soms wat te verkopen aan de fortuneteller.
- Rechtsboven in de village krijg je wat van het 2e mannetje.
- * betekent: zie andere bladen.
- als iets niet lukt, probeer dat later dan nog 'ns.

■ voorwerp
▣ schatkist
● persoon/mannetje

H  Hiermee open je in de village B_A.

I  Hiermee open je deur **.

J  Om een brug te slaan bij de trappenstage.

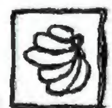
K  Om in de trappenstage tegen de glijbanen op te klimmen.

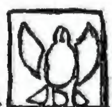
L  Bevriest het beeld even. Zorgt in de trappenstage voor het openen van de deur.

M  Om voorbij de stoomgeisers in de lavastage te komen.

N  Tekst bij de lavastage bij deur M


O toegang tot stad

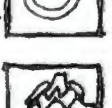
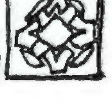

P Voor versnelde Hp-toename en voor Hp-toename waar het er zonder dit voorwerp niet bijkomt


Q Voor een zeker schot


R Vult de Hp bij afsterven. nodig bij eindmonster.


S Spreek hiermee enige mensen aan (zie kaart)


T



U Open hiermee de rechter poort


V Om magic te verkrijgen.

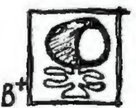

W Dit kun je bij de weapon-handelaar voor 3000 GOLD inwisselen.

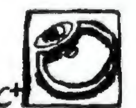
X Leegdrinken, na het verlaten van de oude man in het kasteeldorp.

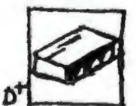
Y Hiermee kun je blauwe deuren openen

Z In het eerste kasteelveld, kun je je hiermee, bij het blauwe beeld, teleporteren.


A+ idem


B+


C+ In de eindstage, voor het openen van de lichtmuur.

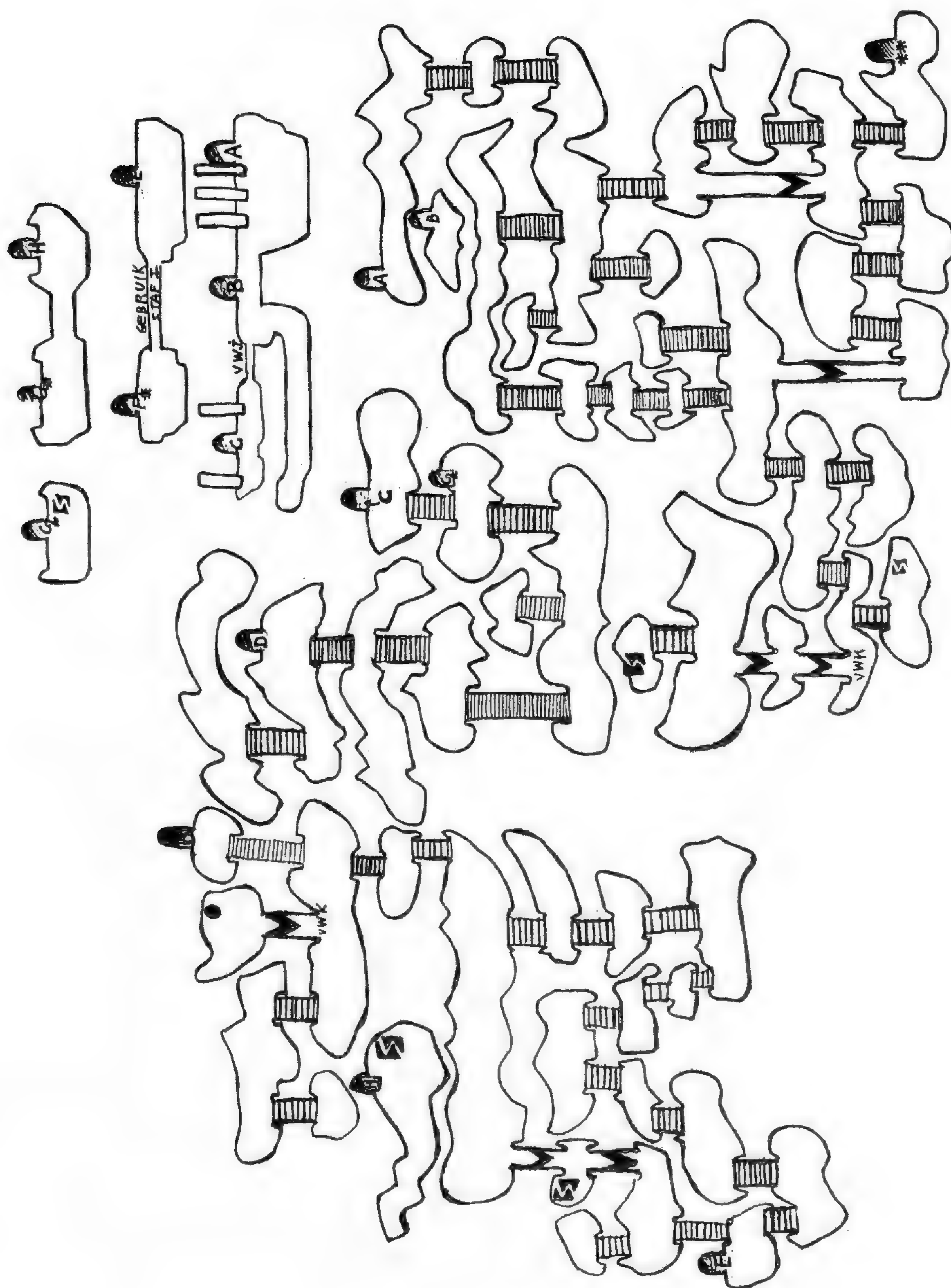

D+ Voor 't openen van de gele deur.

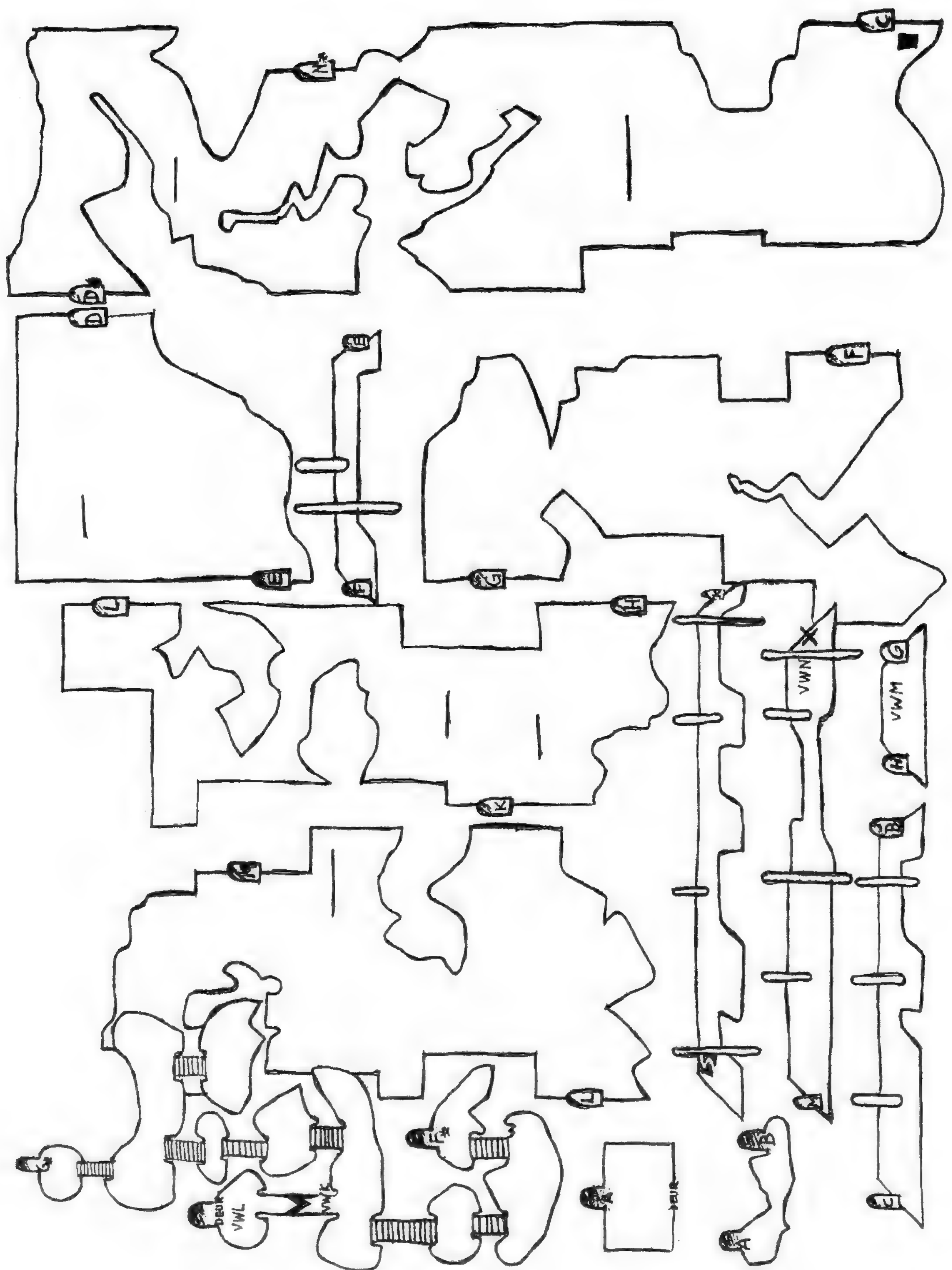

E+ Voor het openen van zwarte deuren.

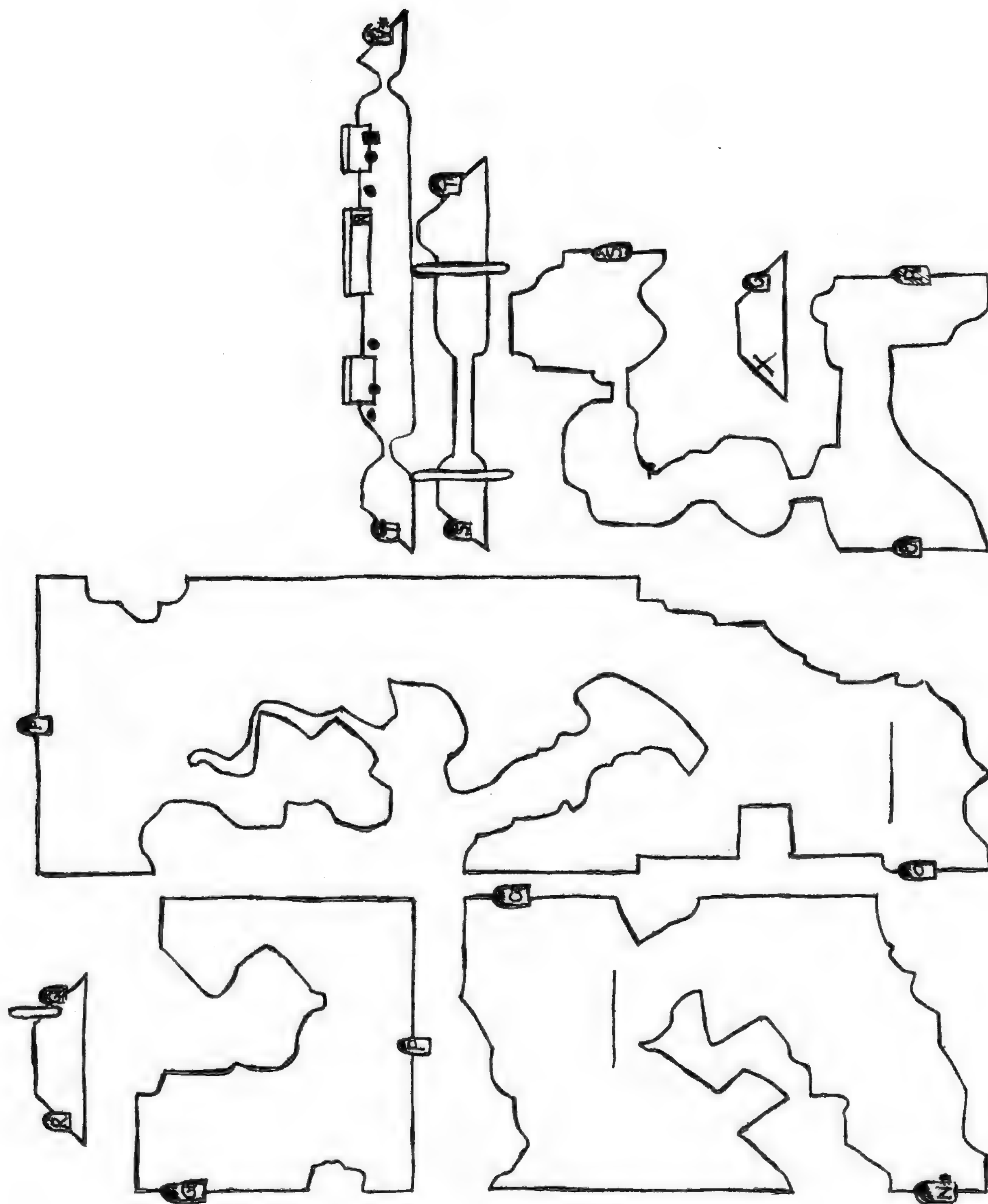

F+ Hiermee maak je de riodmannetjes weer normaal.

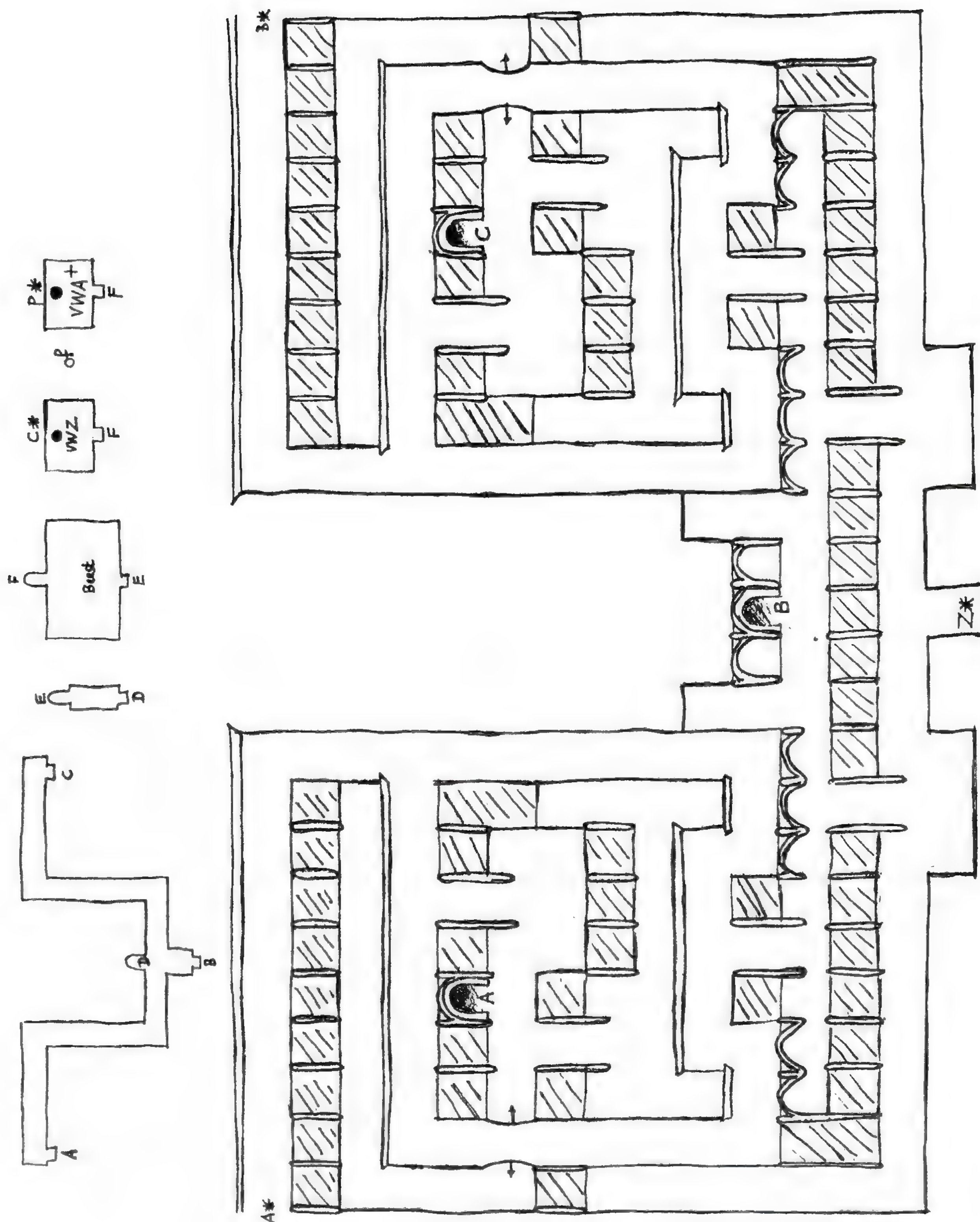

G+ Voor 'n zekerder schot.

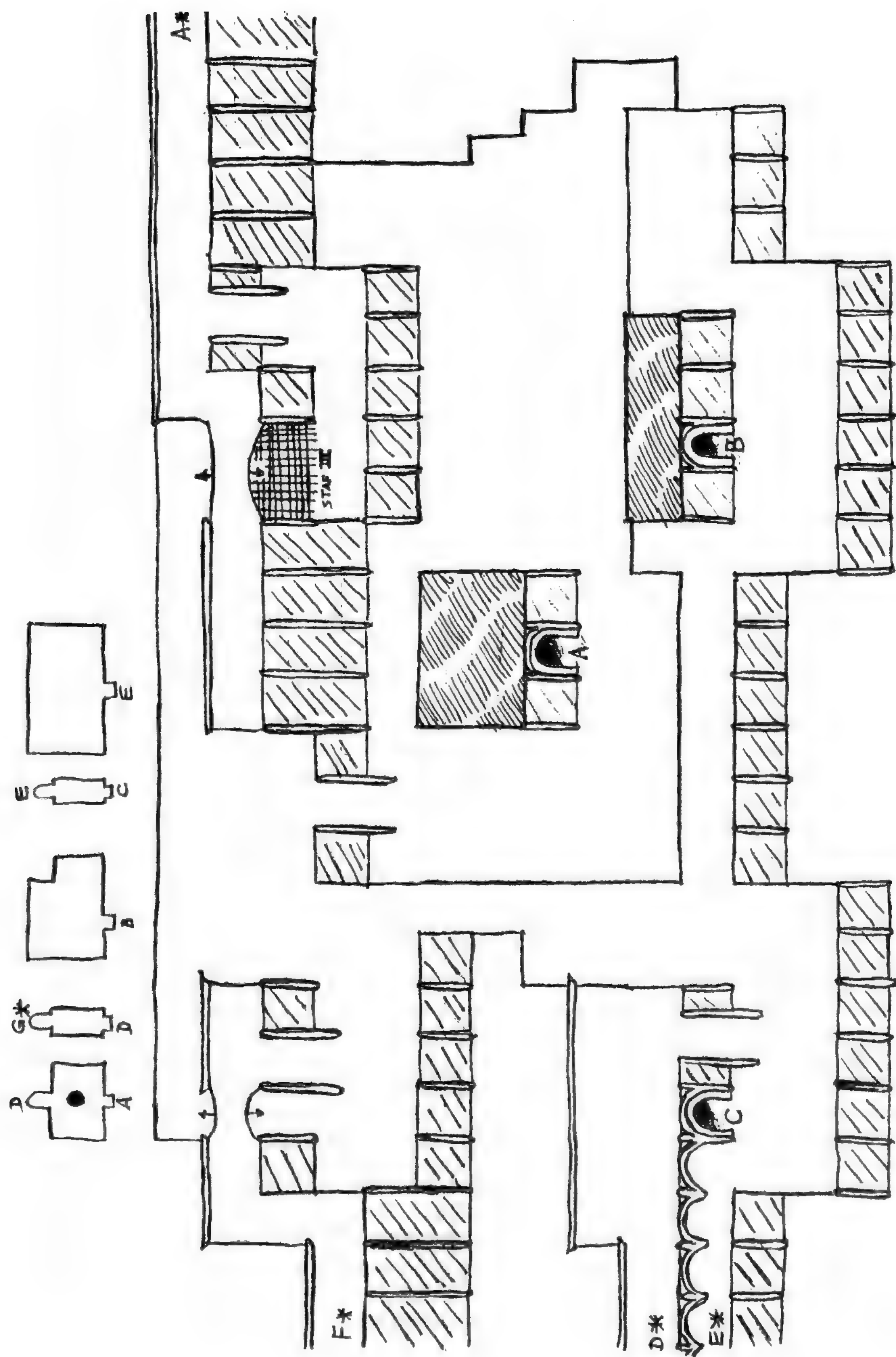
– als iets niet lukt, spreek dan enige mensen aan die je daarvoor hebt ontmoet.

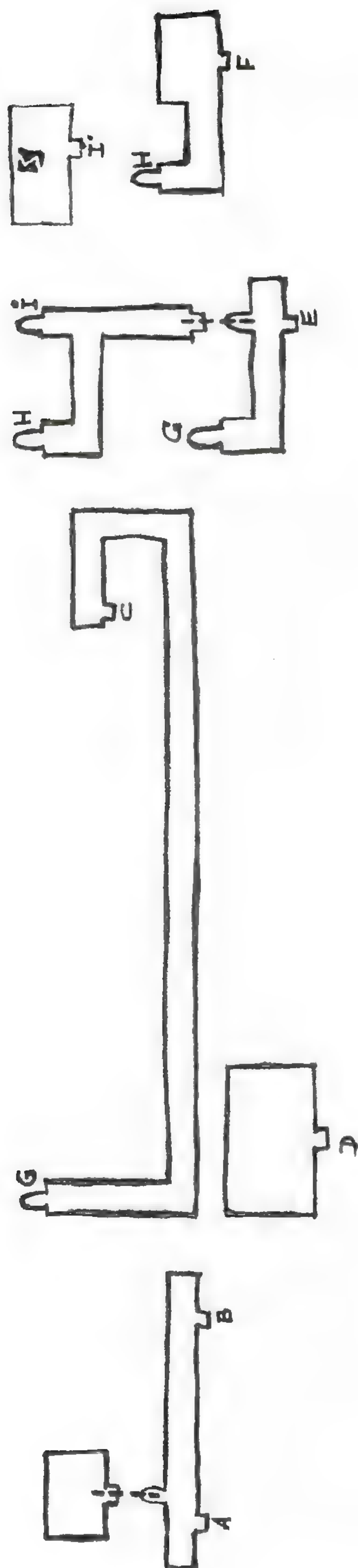



VWN
VWM
DEUR
VWL
VWK
DEUR

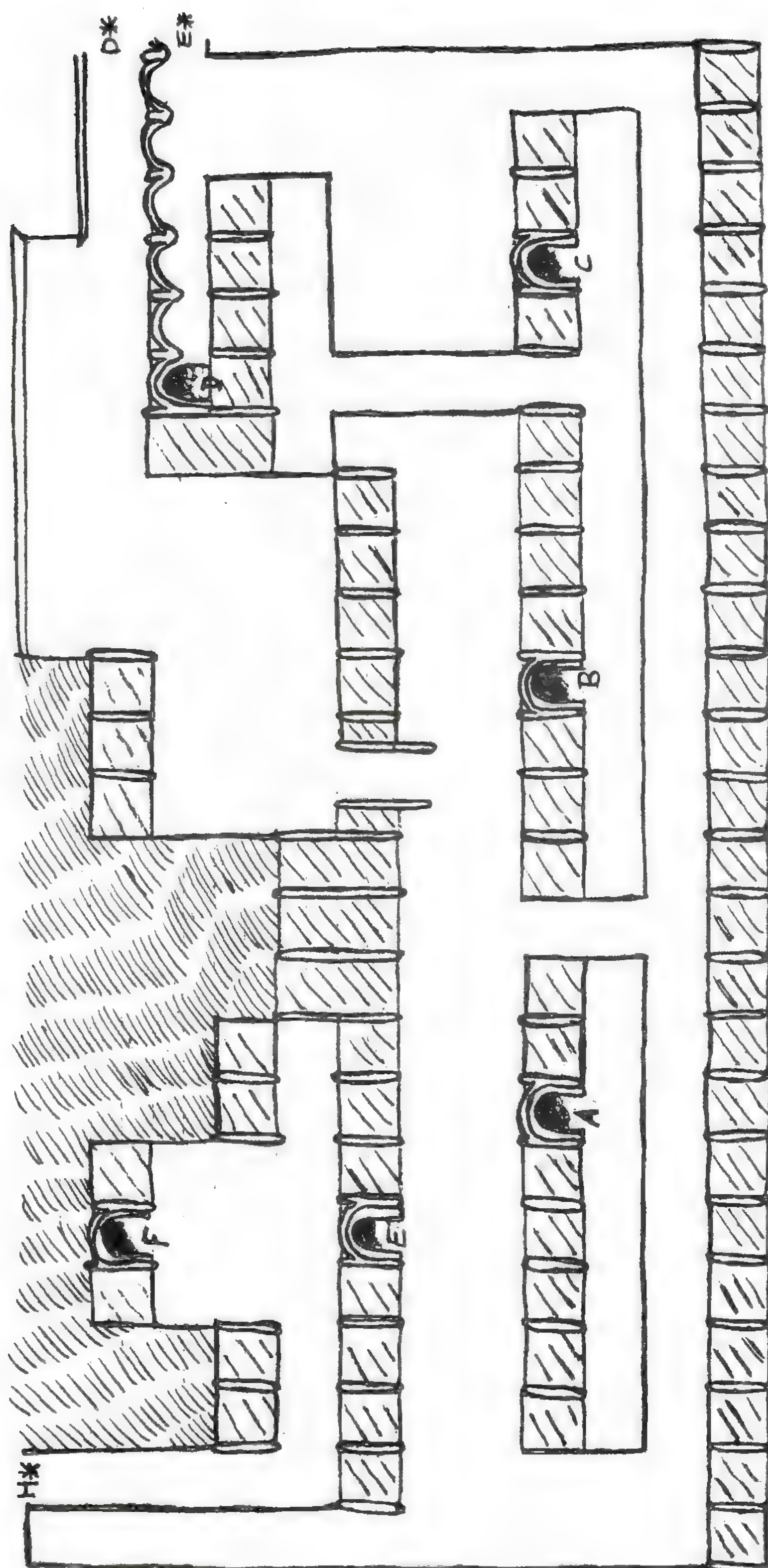



A*
B*
Z*
C*
P*
VWZ
VWA+
of
Best
A
B
C
D
E
F

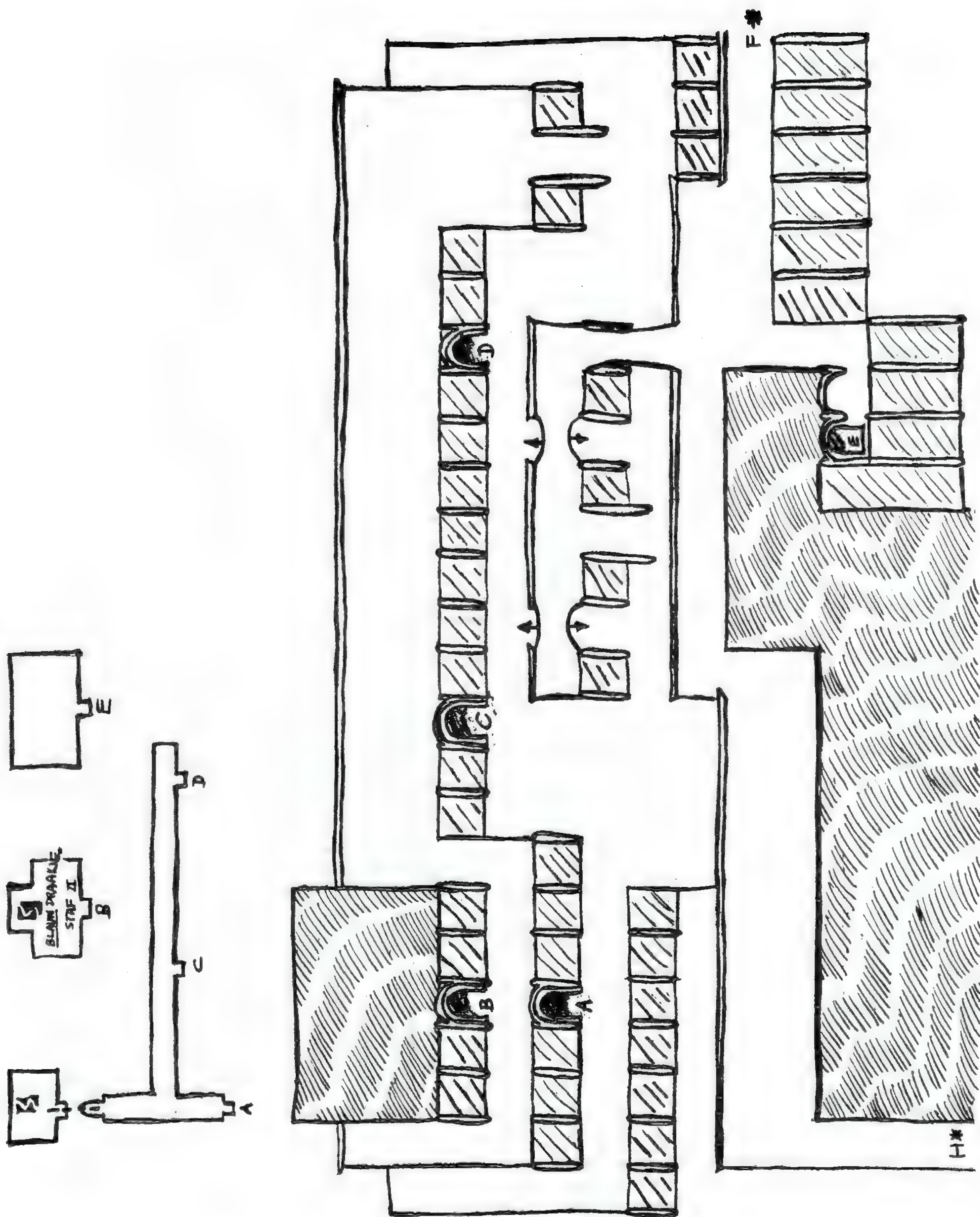

A*
STAP III
A
B
C
D*
E*
F*
G*

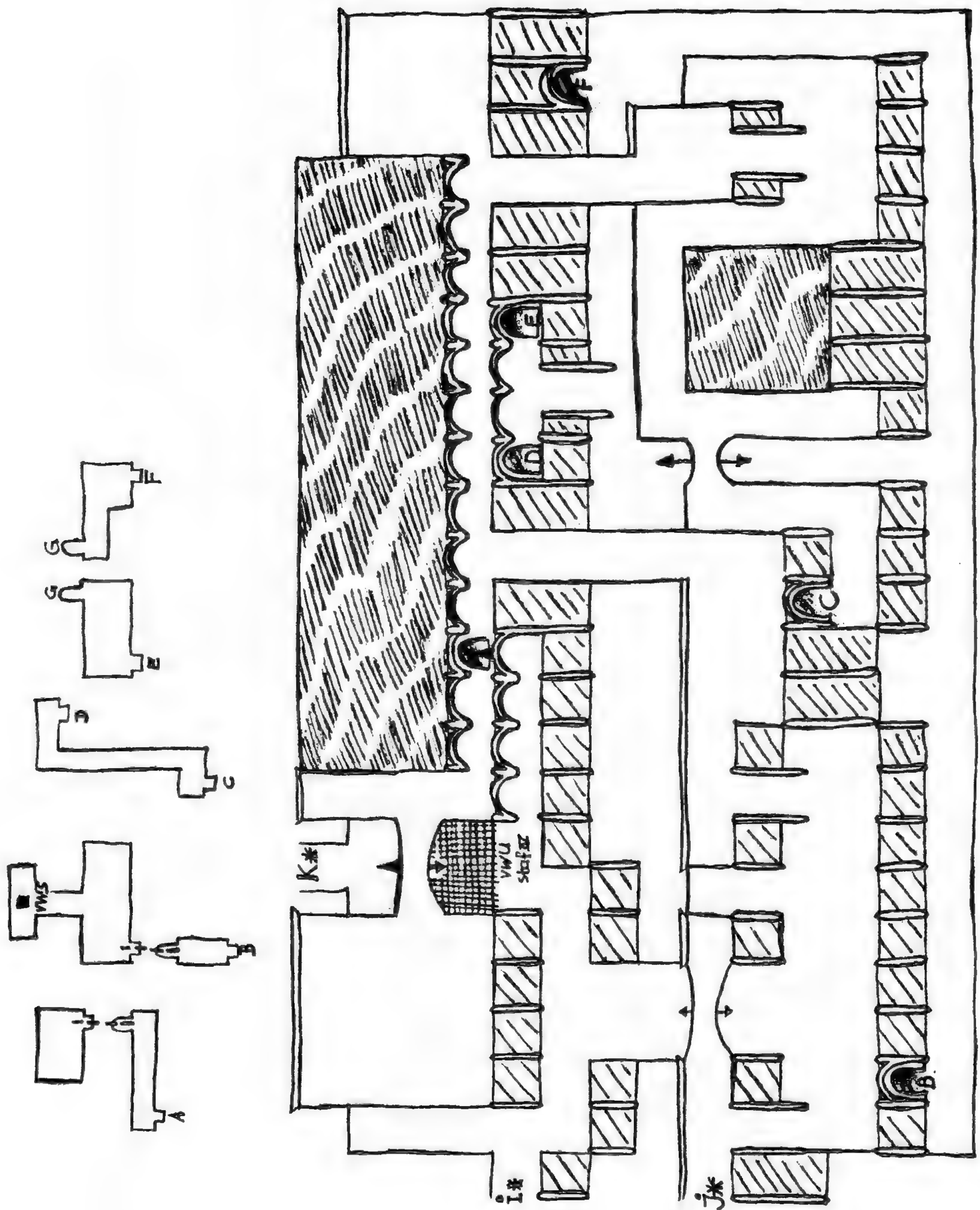


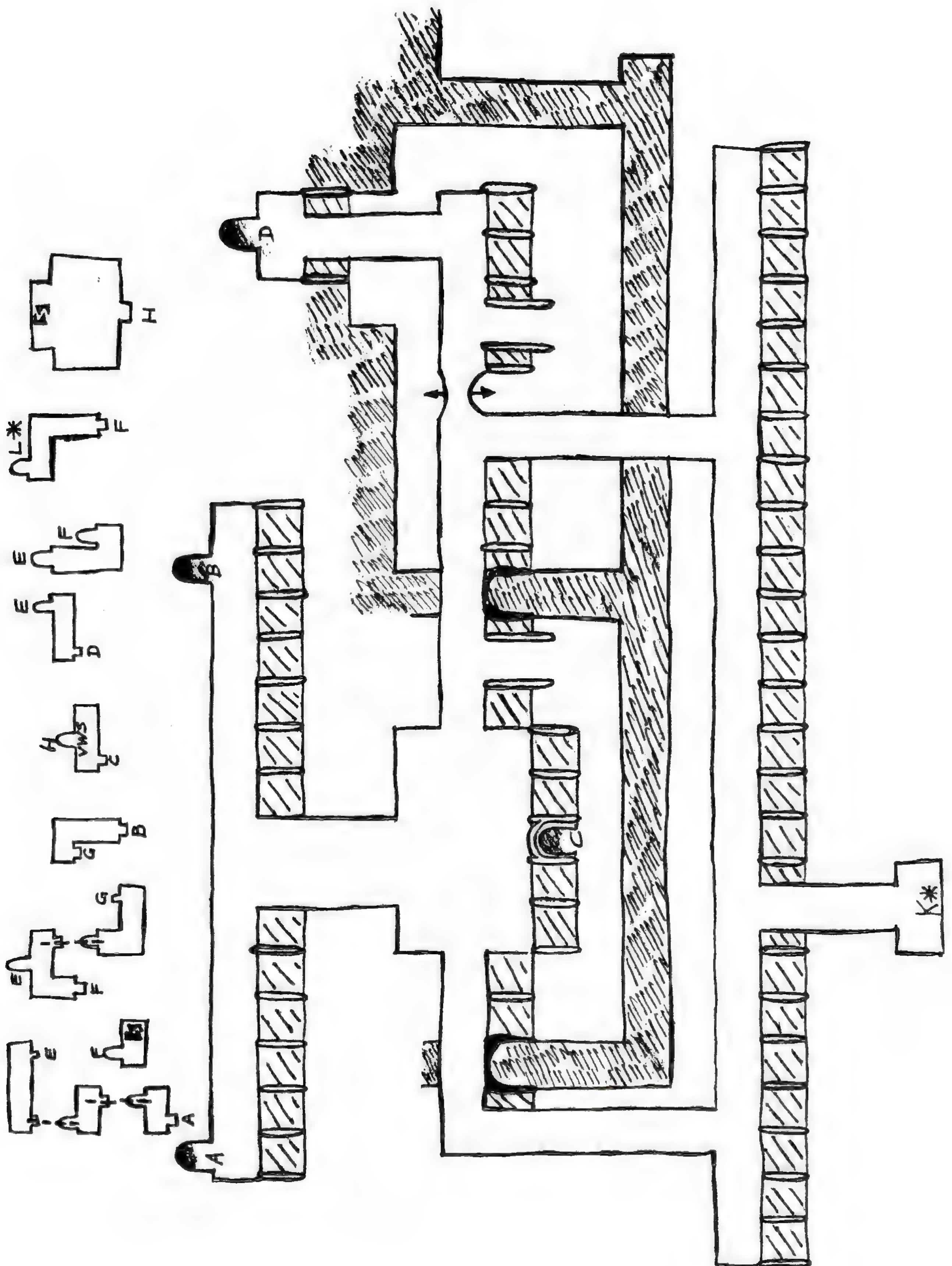
F
H
I
I
H
E
G
C
G
D
B
A

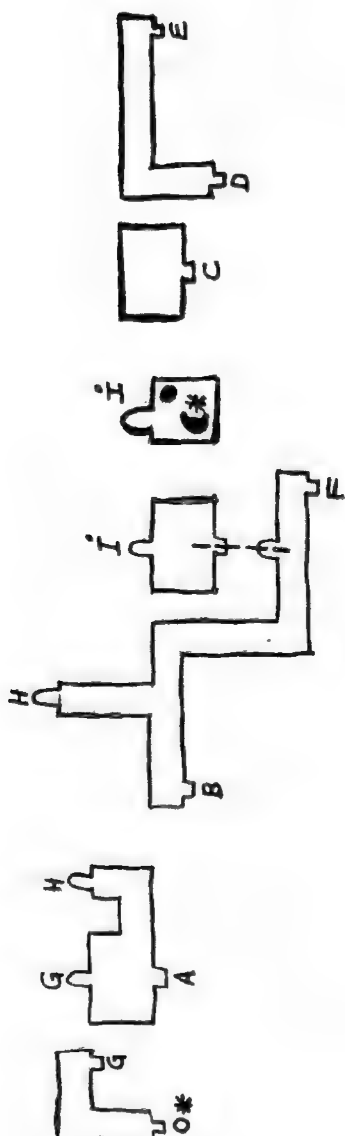


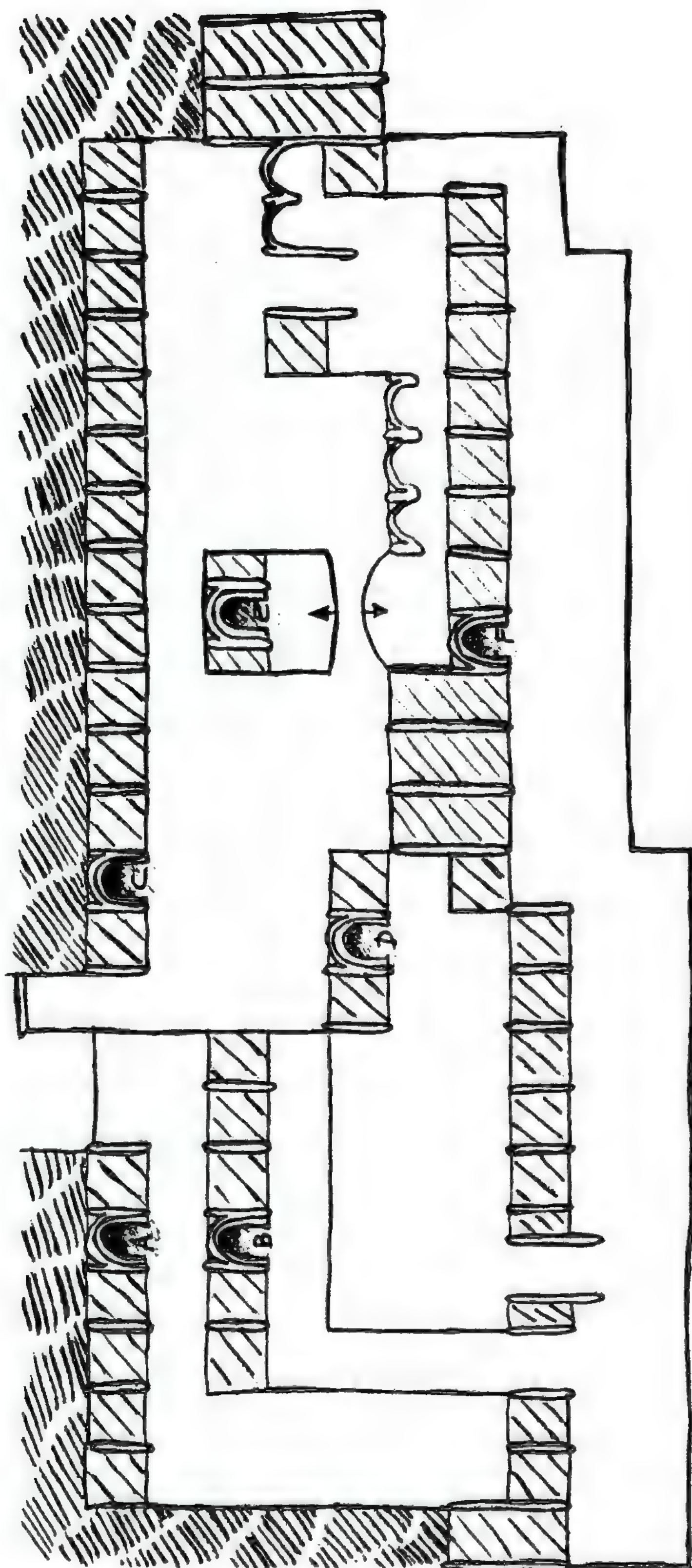
D*
E*
C
B
A
E
F
H*

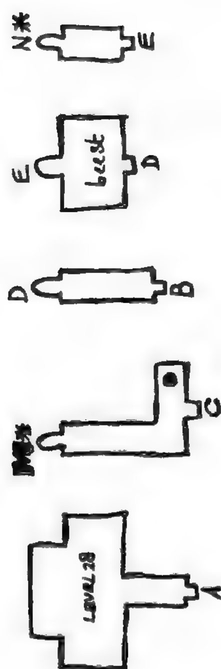

BLAUW DRAAKJE
STAF II
A
B
C
D
E
F
H

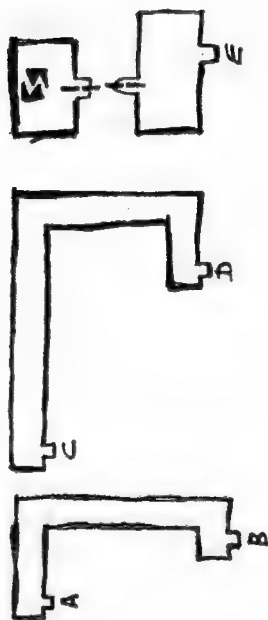


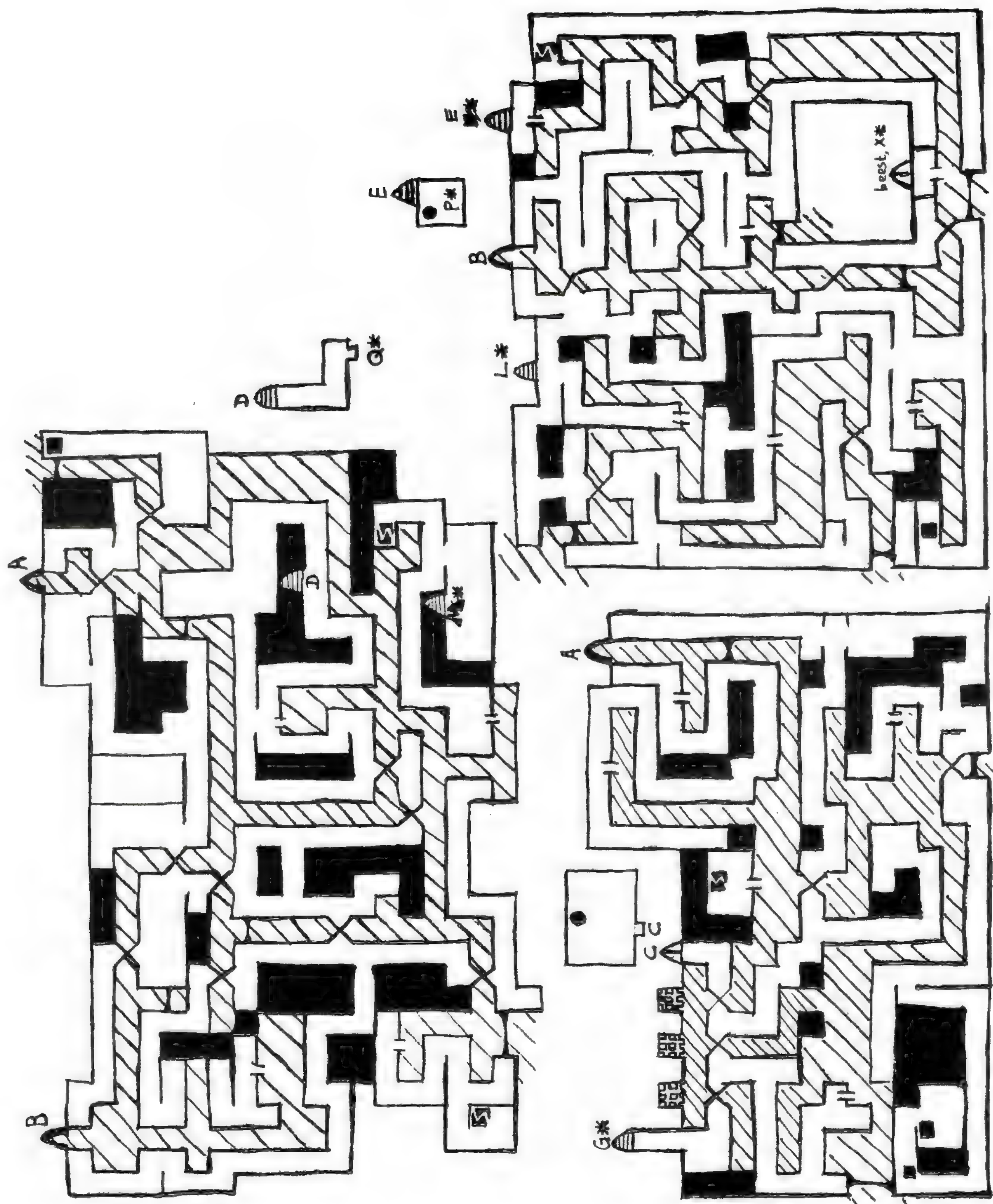


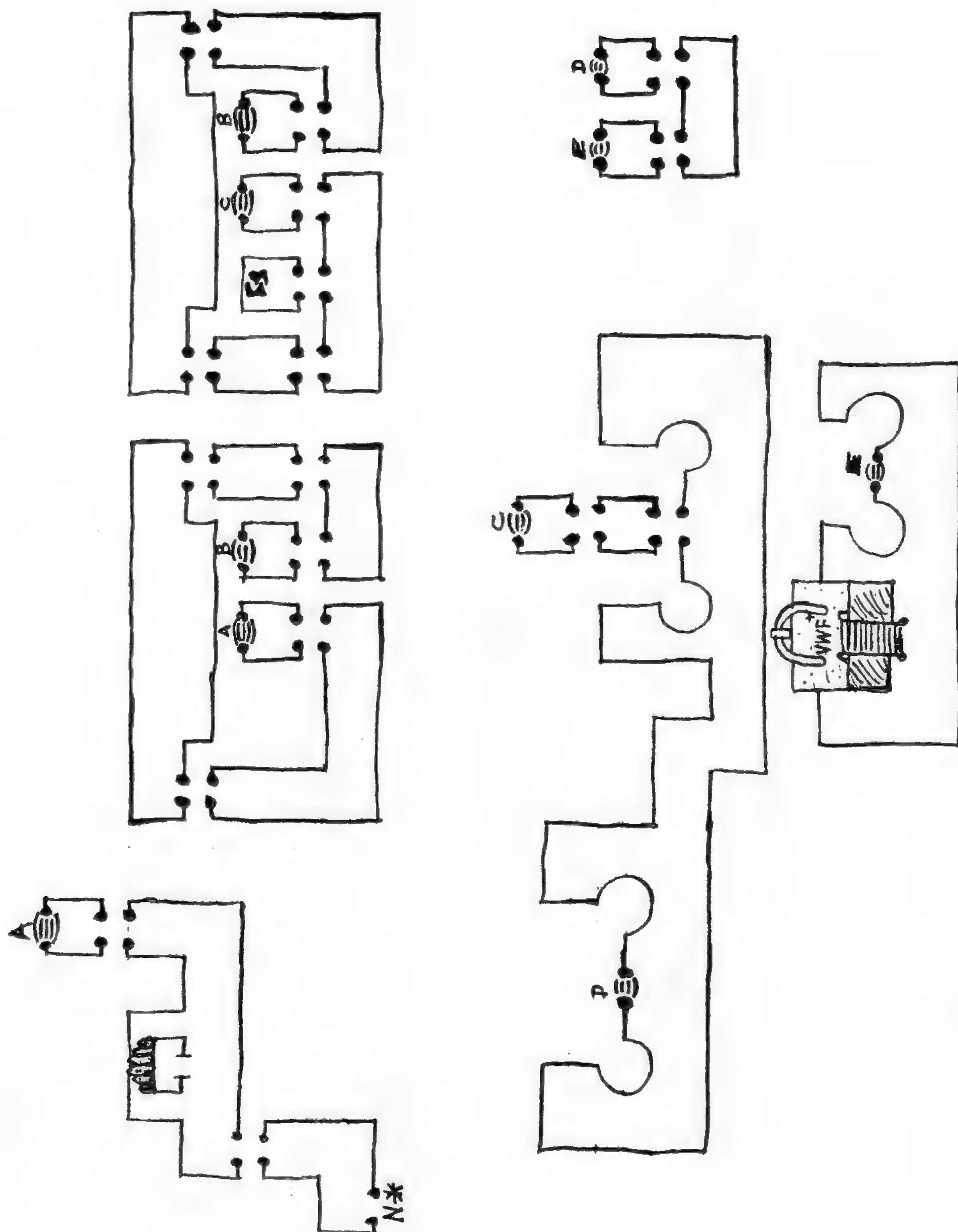


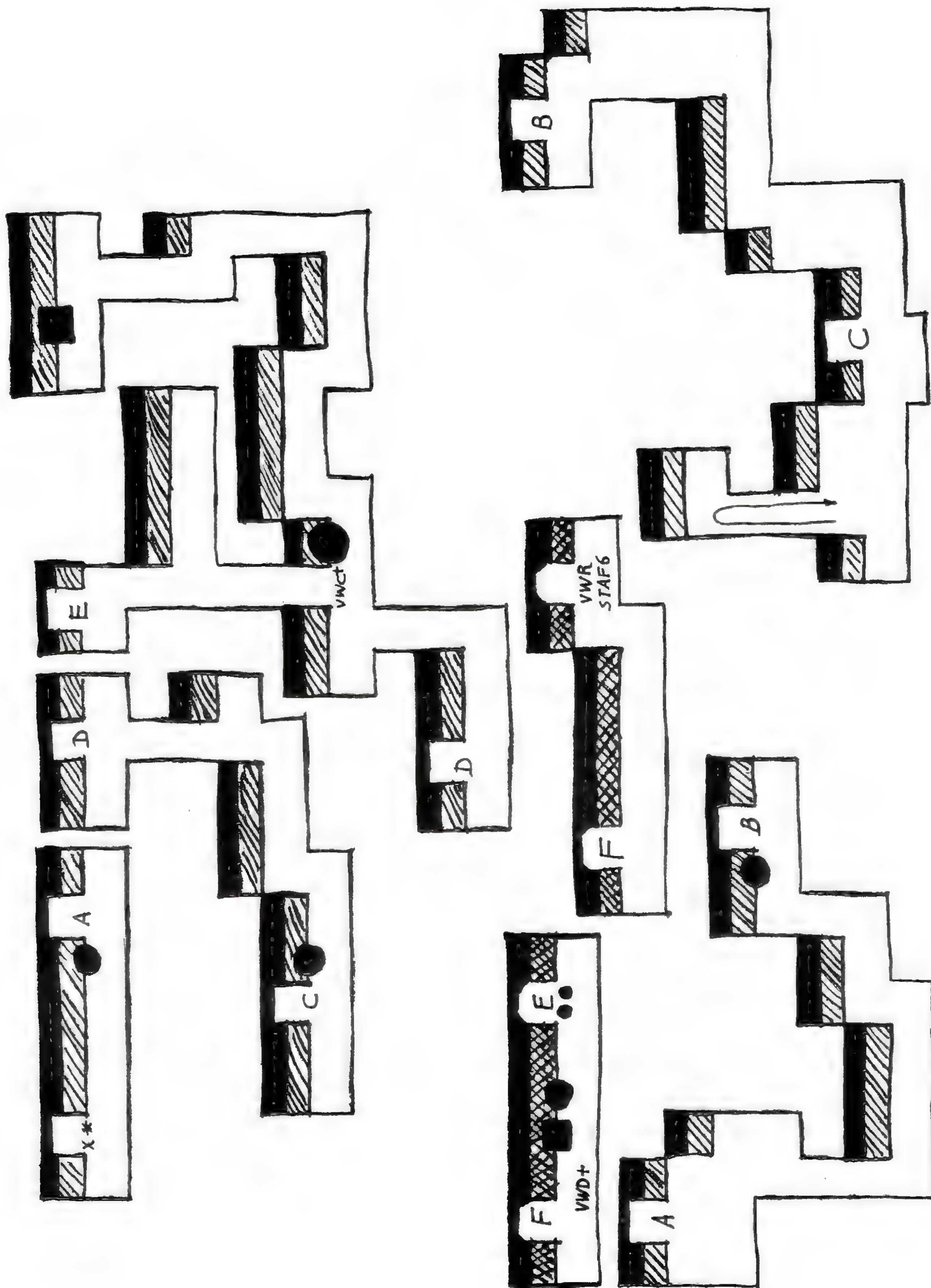



LEVEL 28
beest




A
B
D
Q*
L*
E
P*
E*
beest, X*
A
B
G*




B
C
VWR
STAF6
E
VWC+
D
D
F
B
A
C
X *
E
VWD+
F
A

Hoe pokes opzoeken?

Lang geleden beloofden we u eens uit te leggen hoe die POKES om meer levens te krijgen nu eigenlijk gevonden worden. Dat gaat als volgt:

- Spel machine-taal opladen ZONDER te laten opstarten (",R" optie weglaten).
- Onderstaand programma intikken of inladen.
- Regel 60 oproepen (met LIST 60).
- Het aantal levens dat je in het spel krijgt invullen i.p.v. de 5.
- Het programma runnen.
- Bij "poging" met nummer 1 beginnen.
- Als er geen goede poke gevonden wordt dan bij "poging" 2 intoetsen.
- Het kan zijn dat je pas bij poging 10 de goeie hebt, het is even zoeken maar het werkt bijna altijd.
- In regel 90 kan je het aantal levens dat je wil hebben, veranderen (staat nu op 10).

```
10 S=PEEK(64703!)+256*PEEK(64704!)
20 INPUT"POGING";P
30 I=0
40 B=S
50 B=B+1
60 IFPEEK(B)=5THENI=I+1
70 IFI=PTHEN90
80 GOTO50
90 PRINT"ADRES ";B:POKEB,10
100 FORT=0TO500:NEXTT
110 DEFUSR=S:A=USR(0)
```

Arsene Lupin 2

```
10 IFPEEK(&HF677)=128THENPOKE&HD000,0:
POKE&HF677,&HD0:RUN"ARSENE2.BAS"
20 CLS:KEYOFF:PRINT:PRINT"
1-Monitor":PRINT"        2-TV":PRINT"        ?"
30 S$=INPUT$(1):IFS$<"1"ORS$>"2"THEN30
ELSEPRINTS$:PRINT
40 PRINT"       0-Normaal spel":PRINT"
1-Oneindig leven":PRINT"       ?"
50 V$=INPUT$(1): IFV$<"0"ORV$>"1"THEN30
ELSEPRINTV$:FORA%=1TO6:
BLOAD"LUPIN."+HEX$(A%),R:NEXT:BLOAD"LUPIN.7",R:
DEFUSR=&HC000:IFV$="1"THENPOKE&H81E0,0:POKE&HB525
,0
60A%=USR(0):BLOAD"LUPIN.8":DEFUSR=&HFD9F:FORX=0TO
255:Z=USR(0):NEXT:DEFUSR=&HC000:
IFS$="2"THENPOKE&HAFA0,&H82
70 S=INP(&HFE):OUT&HFE,2:POKE&H8000,0:
OUT&HFE,S:A%=USR(0)
```

Family Boxing

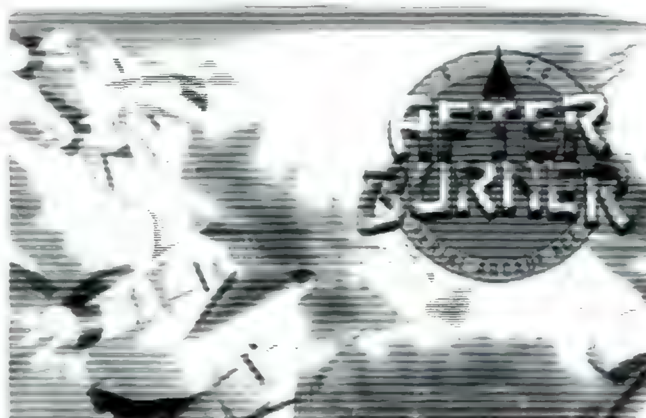
Wanneer je tijdens het boksen de toetsen TAB, CTRL, SHIFT, GRAPH, D en F tegelijkertijd indrukt, krijgen player 1 en 2 weer een maximum aan energie.

Druk je TAB, CTRL, SHIFT, GRAPH, CLR/HOME, INS en DEL tegelijkertijd indrukt, krijg je de coordinaten en de standen van beide boksers op het scherm te zien.

Verder nog goede instellingen waarmee ik het spel heb uitgespeeld: PUNCH: 5, SPEED: 0, STAMINA: 4.

Afterburner

```
10 IFPEEK(&HF677)=208THEN30
20 POKE&HF677,&HD0:POKE&HD000,0
30 RUN"AFTERBUR.BAS":SCREEN0:
WIDTH40:COLOR15,4,4:KEYOFF
40 LOCATE6,5:PRINT"AFTERBURNER MSX-1/2"
50 LOCATE9,10:PRINT"ONEINDIG LEVENS ? (J/N)"
60 Y$=INKEY$
70 IFY$<>"J"ANDY$<>"j"ANDY$<>"N"ANDY$<>"n"THEN60
80 COLOR10,1,1:SCREEN2
90 BLOAD"AFTERBUR.001",R
100 BLOAD"AFTERBUR.002",R
110 BLOAD"AFTERBUR.003",R
120 OUT&HFE,5:BLOAD"AFTERBUR.004",R
130 OUT&HFE,6:BLOAD"AFTERBUR.005",R
140 OUT&HFE,7:BLOAD"AFTERBUR.006",R
150 OUT&HFE,3:BLOAD"AFTERBUR.007",-&H1000
160 OUT&HFE,2:BLOAD"AFTERBUR.008",-&H1000
170 IFY$="J"ORY$="j"THENPOKE&HA702,0:
POKE&HA703,0:POKE&HA704,0
180 OUT&HFE,1:BLOAD"AFTERBUR.009",-&H1000
190 OUT&HFE,4:BLOAD"AFTERBUR.010"
200 FORX=1TO1500:NEXTX
210 DEFUSR=&H8F52:A=USR(0)
```



Goemon

```
10 IFPEEK(&HF677)=128THENPOKE&HD000,0:
POKE&HF677,&HD0:RUN"GOEMON.BAS"
20 PRINT"0 - Normaal spel":PRINT"1 -
Onsterfelijk":PRINT"? ";
30D$=INPUT$(1):IFD$<"0"ORD$>"1"THEN30ELSEPRINTD$:
FORA%=1TO6:BLOAD"GOEMON."+HEX$(A%),R:NEXT:BLOAD"G
OEMON.7":DEFUSR=&HC000:IFD$="1"THENPOKE&HBEAC,255

40 A%=USR(0):BLOAD"GOEMON.8",R
```



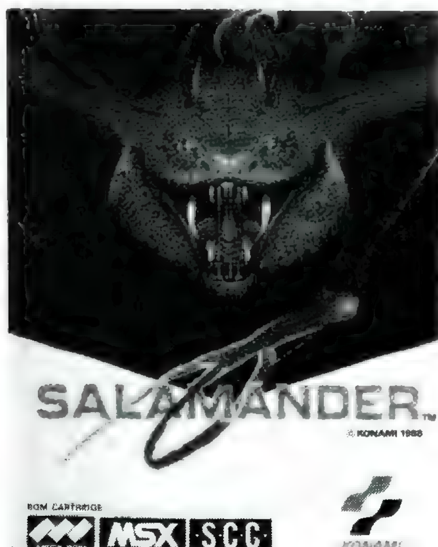
Salamander

Kies de optie Dual Play en steek je joystick in poort 2. Als je nu begint te spelen kan je 2 schepen zien:

- een ervan valt te besturen met de cursortoetsen, dat noemen we dus schip 1
- het andere kan je met je joystick (in poort 2) besturen. Dat schip heet dus schip 2

Als je begint zet je best schip 1 met de cursortoetsen achterin (dus links) in het het beeldscherm. Nu kan je met vliegtuigje 2 de vijanden vernietigen en het helemaal voorzien van de nodige power-ups. Je speelt maar door en vernietigt het best alles wat je op je weg tegenkomt, zodat je ook de Energy-capsules kan ontvangen. Terwijl je moeizaam schip 2 door de vijanden wringt moet je schip 1 wat vrijwaren van kogels en andere objecten. Met wat oefening kan je beide tuigen wel tegelijkertijd aansturen, maar het is wel makkelijker even de hulp van broer of zus in te roepen. Ook moet je weten dat schip 2 voorrang heeft op schip 1: daarmee bedoel ik dat indien schip 1 dreigt stuk te gaan door een aanstormende vijand, je niet het schip 2 in gevaar mag brengen. Speel dus zo tot op het einde van de eerste helft van het eerste veld. Het einde van van de eerste helft kan je gemakkelijk merken: wanneer er namelijk de 2 vergrotende astroiden op het scherm komen zit je al in deel 2.

Belangrijk is dus dat je schip 1 net voor de tweede helft met de cursortoetsen ergens tegenaanstuurt. Nu begin je terug opnieuw in de ruimte... maar schip 2 is en blijft uitgerust met de extra wapens alsmede de energy-pods. Doe dus helemaal opnieuw zoals hierboven beschreven staat. Verzamel alles! Het kan zijn dat schip 1 zo veel keer stuk gaan dat er 'F5 - continue' op het scherm komt te staan. Druk dan maar gerust op F5; alle wapens blijven voor schip 2 behouden. Als je denkt dat je klaar bent voor de strijd, laat dan schip 1 een groot aantal keren stukgaan zodat er 'F5 - continue' op het scherm komt te staan. Druk dan niet op F5 en zie: daar start schip 2 vrolijk aan stage 1 compleet uitgerust. Het spel is nu niet eens zo moeilijk meer. Belangrijk in dit alles is natuurlijk dat schip 2 in de gehele power-up historie niet stuk mag gaan, of je wapens zijn weer weg.



Zanac-Ex

In stage 3 moet je normaal van zodra je het land verlaten hebt een hele tijd tegen een soort kwallen vuren. Dit kan na een tijd werkelijk zenuwslopend worden. Met de volgende truuk verdwijnen alle kwallen:

Van zodra je het land verlaten hebt kan je voor de laatste keer het wapen 7 nemen. Doe dit, vernietig de schietende posten en ga dan rechtsboven hangen. Blijf recht omhoog schieten en duw je vliegtuig tegen de bovenste wand. Vanaf nu zal er geen enkele kwal tevoorschijn meer komen, en ga je ook veel sneller naar de volgende bonuspost.

Elidon

```
10 CLEAR100,&H84FF
20 BLOAD"CAS:",R
30 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
40 PSET(64,80),1:PRINT#1,"ELIDON IS LOADING"
50 PSET(92,104),1:PRINT#1,"CHEAT MODE"
60 PSET(52,120),1:PRINT#1,"BY DANNY VAN LEEUWEN"
70
BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HD10E:POKE&HE1D4,&H7D:'deze
poke stond al in de lader
80 POKE&HD177,0
90 FORT=&HCA87TO&HCAA4:READP:POKET,P:NEXT
100 A=USR(0)
110 DATA 67,72,69,65,84,77,79,68,69,92
120 DATA 66,89,92,68,65,78,78,89,92,86
130 DATA 65,78,92,76,69,69,85,87,69,78
```

Het vinden van de POKE was een hele heksentoer. Op de manier zoals het boekje "POKE-n, iedereen kan het leren" het beschrijft, lukte het niet. Ik kon het adres waar de levens worden bijgehouden niet vinden. Toen heb ik een disassembler gebruikt om in het programma rond te neuzen. Ik kwam het volgende stukje tegen:

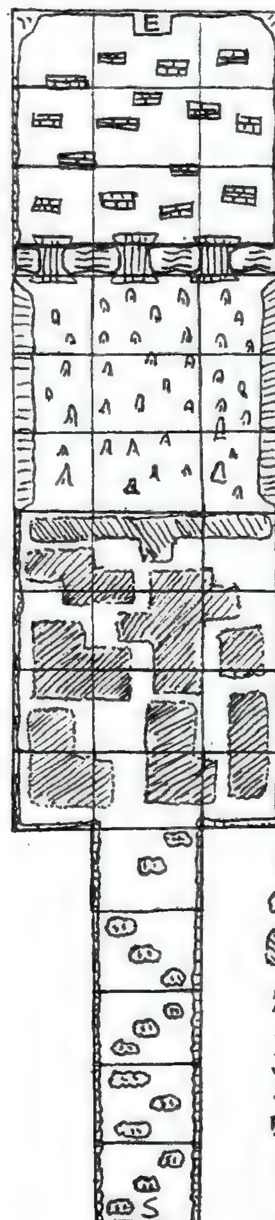
D172	LD HL,CA5E	: bleek achteraf het adres
D175	DEC (HL)	: inhoud adres minderen
D176	JR z,0F (D187)	: indien aantal levens = 0 dan naar adres D187 springen (GAME OVER)

Ik typte POKE &HD175,0 om de instructie DEC (HL) te elimineren, maar helaas... na 1x doodgaan kreeg ik nu al GAME OVER te zien! Ik heb hier geen verklaring voor. Ik heb dus DEC (HL) weer op z'n plek gezet. Toen kwam ik op het idee de JR-opdracht zo te schrijven: JR z,0. Aangezien de parameter achter de JR z-opdracht stond werd het dus POKE &HD177,0. Het programma zal nu gewoon levens verminderen, maar zal na 1 leven naar 0 levens springen en daarna weer naar 255 (FF). Wat regel 90 doet, samen met de DATA op 110-130 zie je wel op het introscherm na het laden!



FRONT LINE™

mapping: OSCAR van den Bosch.



= greppel
= struik.
= grasveldje
= rotspunten.
= water
= brug
= muurtje.
E = eind; Kanon kapotschieten met granaat
S = start.

Active Role Playing Game - HYDLIDE II - Shine of Darkness

Woestijn

Struiken

Vervuilde grond

Vervuilde grond / kerkhof

Rots

Boom

Rivier

Ingang rivier

S Startpunt

K Kist met voorwerp

Toren, sleutel nodig

W Winkels

1. Onderwereld - 2B
2. Onderwereld - 1G
   (je moet van de onderkant tegen het rotsblok slaan)

3. Code intikken => PURITY
4. } Geheime gangen => leidt naar rivier
5. } => leidt naar onderwereld

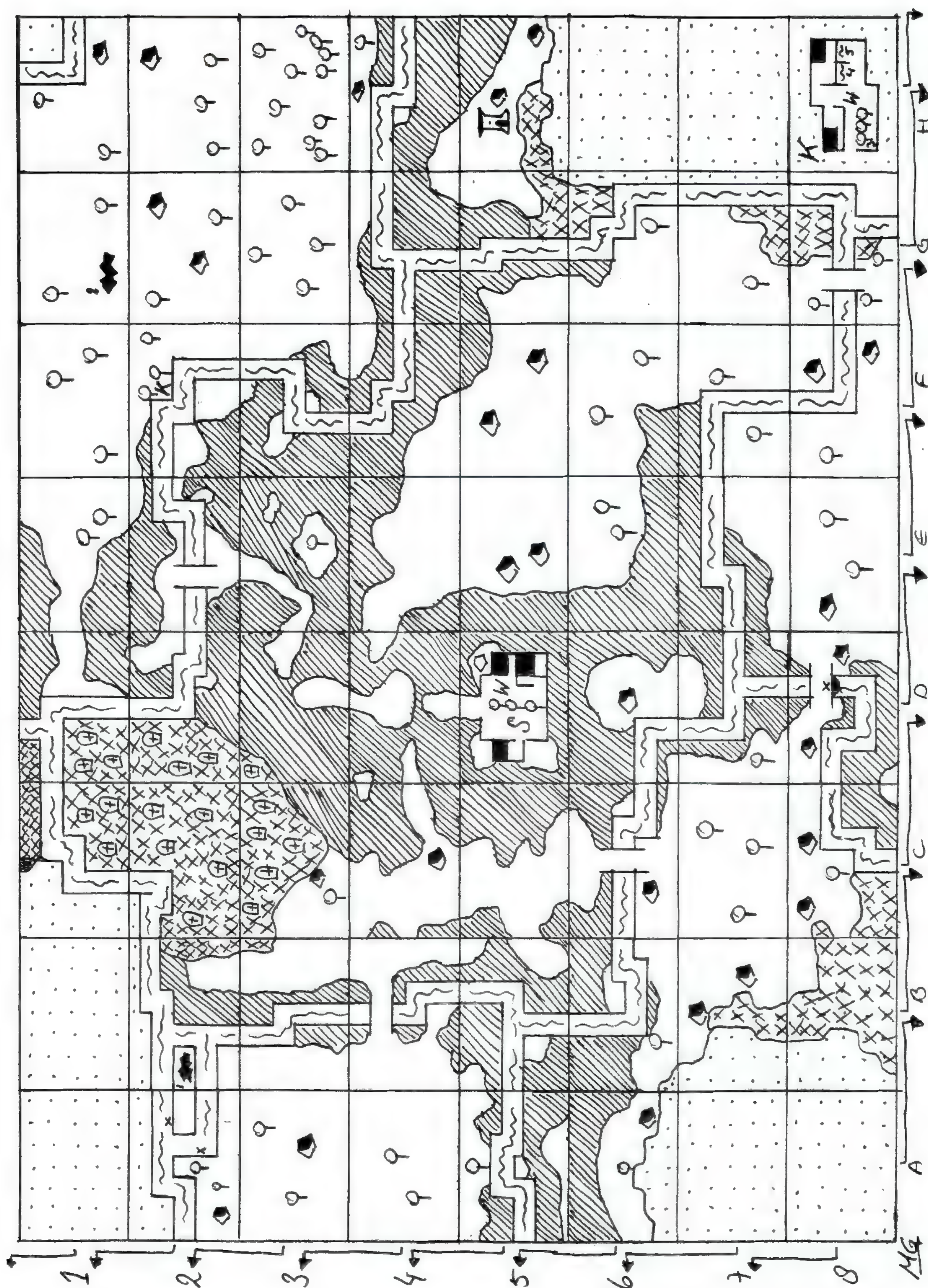
- De winkels in de woestijn komen pas te voorschijn als een grafsteen (in veld 2C) is vernietigd.
- De kist in de woestijn ligt er alleen als de winkels er niet liggen. Als je een zwart kristal hebt, zijn deze winkels er niet.
- In de toren is een laserzwaard te vinden, op verdieping 5F.
- Van de orc op 5F is een sleutel te krijgen.
- De Mystic Drug is te vinden in de kist in de woestijn.
- Bij onderwereld 1 is een sleutel en een groen kristal te verkrijgen.
- In onderwereld 2 is een sleutel, antidote, en een password te vinden. Dit password kun je intikken bij punt 3. Er komen dan 2 gangen (4 en 5) te voorschijn.

- Mijn Status is:

Life	: 202	Level	: 18
Str.	: 126	A.P.	: 176
Magic	: 117	A.C.	: 180
Exper.	: 34	M.P.	: 117

- Vragen:
  1. Wat is het uiteindelijke doel van het spel?
  2. Bij onderwereld (punt 5), op de verdiepingen B2F en B3F staan hoofden in het veld. Wie weet wat je met deze hoofden kunt doen?

MG



A
B
C
D
E
F
G
H
1
2
3
4
5
6
7
8
MG

Samurai

Wat het uiteindelijke doel van het spel is weten we zelf niet. Waarschijnlijk moet men in stage 7 (de toren) een of ander gaan bevrijden of zoeken. Om daar te geraken moet je in iedere stage drie "prijskaartjes" kopen of vinden. Zodra je er drie hebt kan je naar de uitgang lopen voor het volgende gedeelte. Dit is niet het geval voor stage 6, daar kan je gewoon via de "uit-deur" naar de volgende stage (de toren). Om de kaarten te kunnen kopen zal je vijanden moeten doden, waarvoor je vijf of tien punten krijgt. Heb je genoeg punten (de eerste kaart = 150 punten) dan kan je ze in de winkel kopen. De prijzen vermeerderen zich telkens wanneer je iets gekocht hebt. Ben je eenmaal in de winkel, dan zie je daar artikelen uitgestald staan. Een van de artikelen zal in een vakje staan. Druk je dan op vuurknop A (spatiebalk) dan zal je dit artikel kopen. Met vuurknop B (ctrl-toets) kan je een ander artikel uitzoeken. Het is echter soms het geval dat je geen artikel kan kopen! Waarom weten we niet.

Zoals ook op de maps aangeduidt, zijn er geheime uitgangen (met een kaars worden deze zichtbaar). Daarin zit soms ook een kaart. Op een gegeven moment zal je als je in een winkel komt een hoop Japanse tekens zien met het getal 900 ertussen. Als je 900 punten hebt en je drukt op vuurknop A, dan zal je een geheime deur te zien krijgen. Je bevindt je nu in een doolhof en kan hier allerhande nuttige voorwerpen vinden. Een password kan je verkrijgen door eerst op F1 te drukken en daarna op F2. Je zal dan twee regels met Japanse tekens zien. De tweede regel is het password (zie elders in dit boek voor vertaaltabel). Je kan maar een keer een password opvragen per stage. Het password kan je invoeren door bij de voorplaat de ctrl-toets in te drukken en de karakters in te typen. Opgelet: na het intikken van het paswoord heb je geen enkel voorwerp (meer).

Level 2	L2H=YJZ21
Level 3	JA\3;\02A
Level 4	7N6]FB41W
Level 5	BLBYSC21Q
Level 6	3X4T51H3G
Level 7	QBEGT4L4W

Nog enkele nuttige tips

- Zorg ervoor dat je steeds in het bezit bent van drie schoentjes. Per schoentje kan je over een steen springen. Als je er drie hebt, kan je dus over drie stenen springen.
- Soms loopt er een meisje met een rood/geel pak aan over het scherm. Schiet ze niet dood, maar pak ze. Dit levert extra punten op. Indien je ze toch doodt, zal je punten verliezen.
- Probeer ook zoveel mogelijk punten te verzamelen. Bij de 100.000 krijg je een extra leven.
- Stage 4 is nogal eenvoudig. Probeer hier zoveel mogelijk punten te verzamelen en voorwerpen te kopen.
- Bijgevoegde lijst geeft een overzicht van de meest voorkomende voorwerpen en hun betekenis. We hebben een paar lege vakjes gelaten, zodat je ze zelf kunt aanvullen.


I geeft extra leven


II Beschermt je tegen vissen


III Verborgen uitgangen gaan open (kaars)


IV Geeft je energie (rijstkommetje)


V Geeft je energie (satestokjes)


VI Met drie van deze kaarten kan je naar de "uit"


VII Je kan "schieten" naar je vijanden (katapult)


VIII


IX Beschermt je tegen de lopende kreeften


X Geeft extra leven (Chinees teken)


XI Geeft je 200 punten extra (schatkist)


XII


XIII Beschermd je tegen vallende lavastenen (paraplu)


XIV Neemt energie weg, maar je krijgt in de plaats... (zakje)


XV De kaars blijft langer branden (zandloper)


XVI


XVII

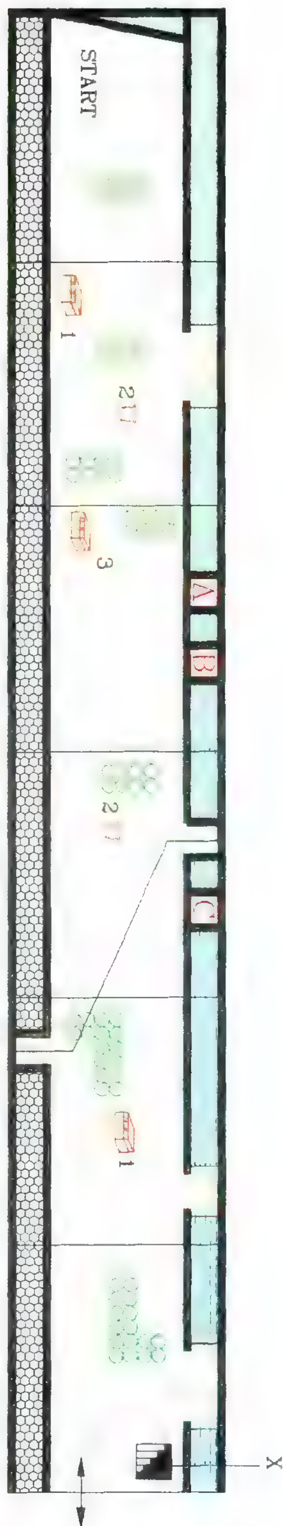

XVIII

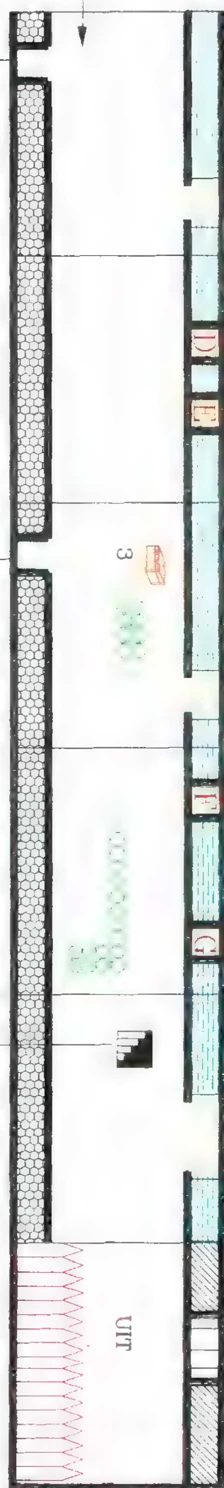


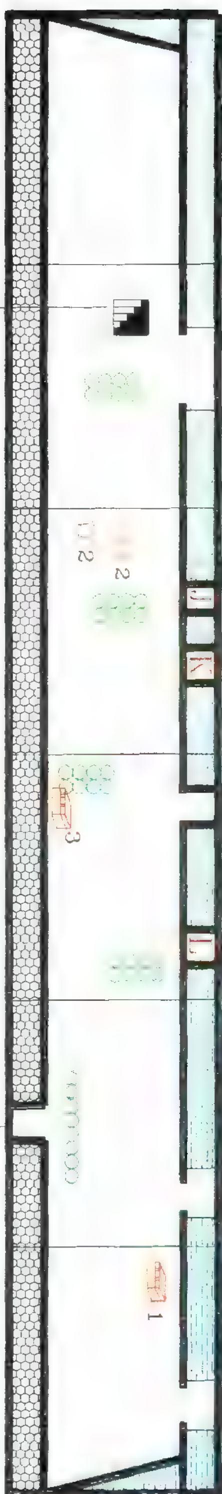
1 Poesje geeft een katapult (VII)
2 Geeft je extra (50) punten
3 Schoentjes geven je snelheid en springkracht

SAMURAI

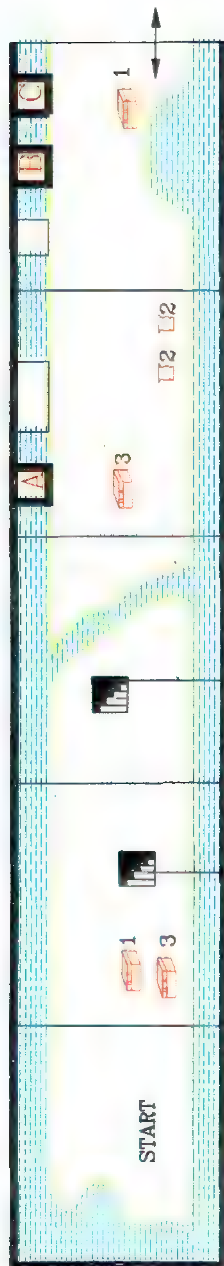
LEVEL 1





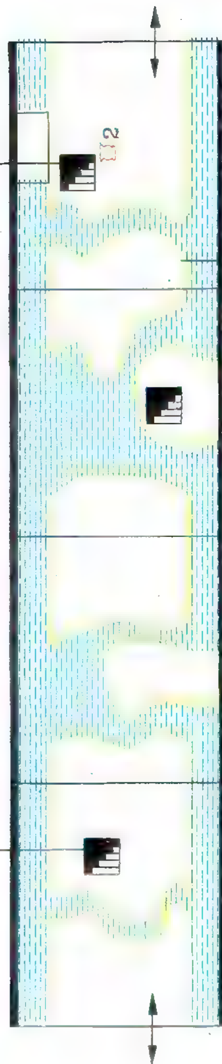


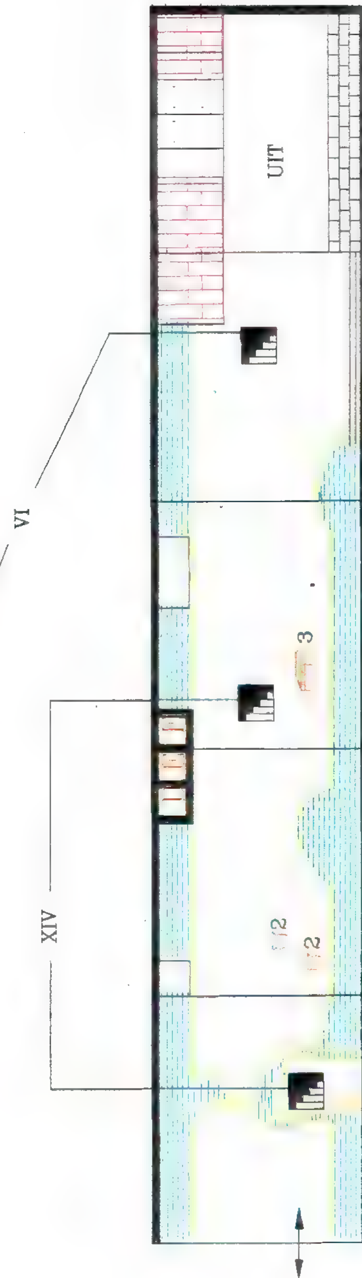




V+XI

VI





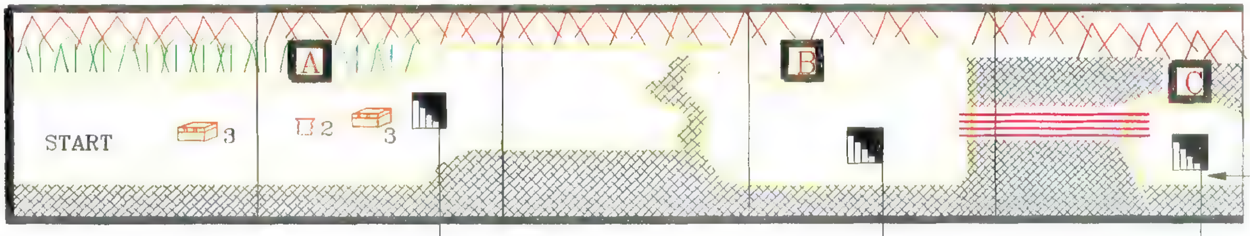
Samurai

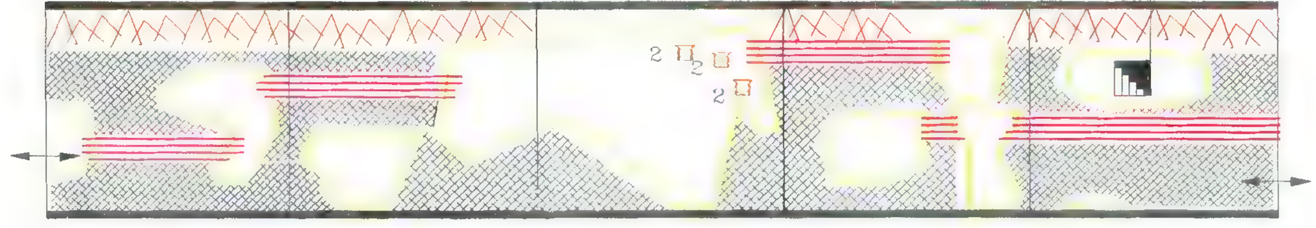
LEVEL 2

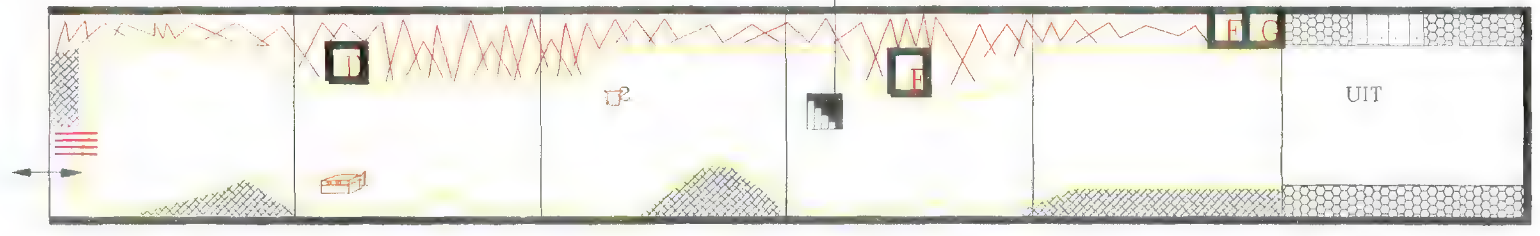
A=II+XII+XIII
B=XII+VII+XIII
C=900
D=I+3+XII
E=II+3+IX
F=VI+I+VIII

SAMURAI

LEVEL 3







A=VI+IX
B=III+3+IX
C=VI+I+VIII
D=900
E=VI
F=VII+XII+XIII
G=XII+XIII+II

SAMURAI

LEVEL 4

START

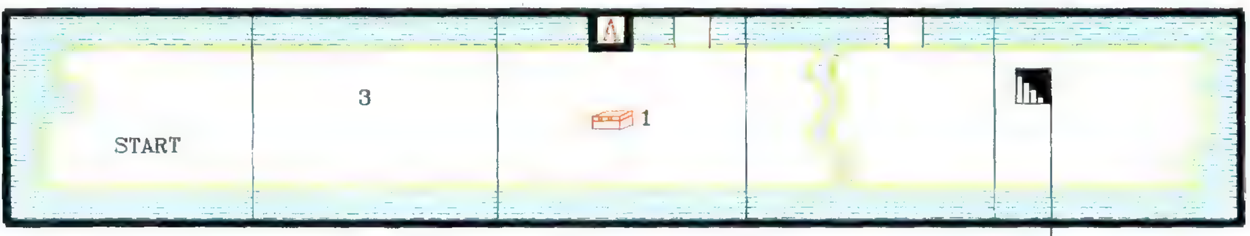
VI

XI+XI+XIV

A=VI+I+VIII
B=
C=VII+3+XV
D=900
E=
F=III+3+IX

UIT

VII+3

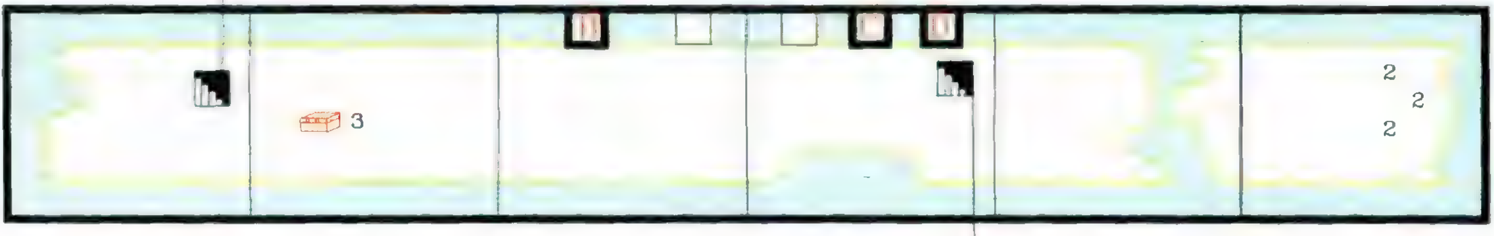


SAMURAI

LEVEL 5

V+3

A=VII+XV+3
B=VI+IX
C+IV+V
D=
E=900
F=



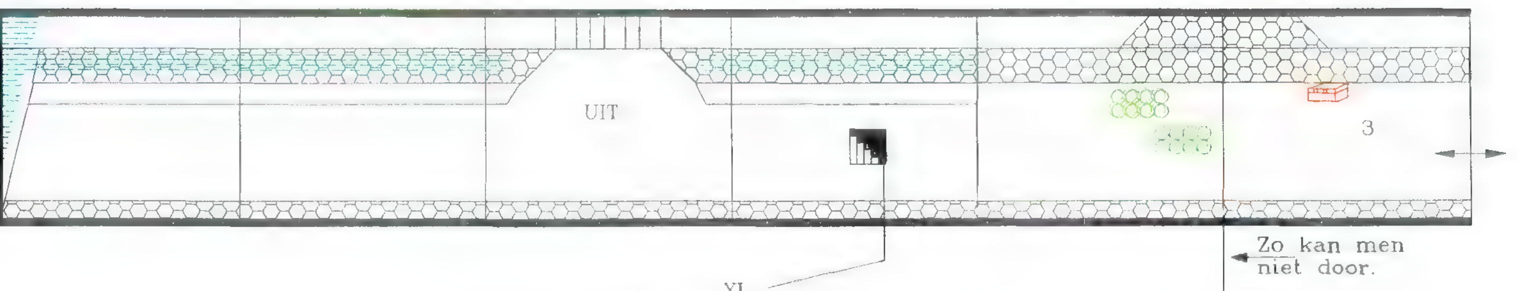
XI

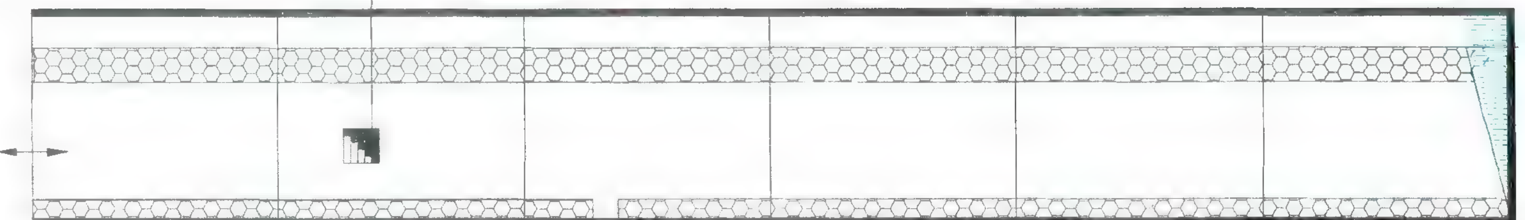
VI+3



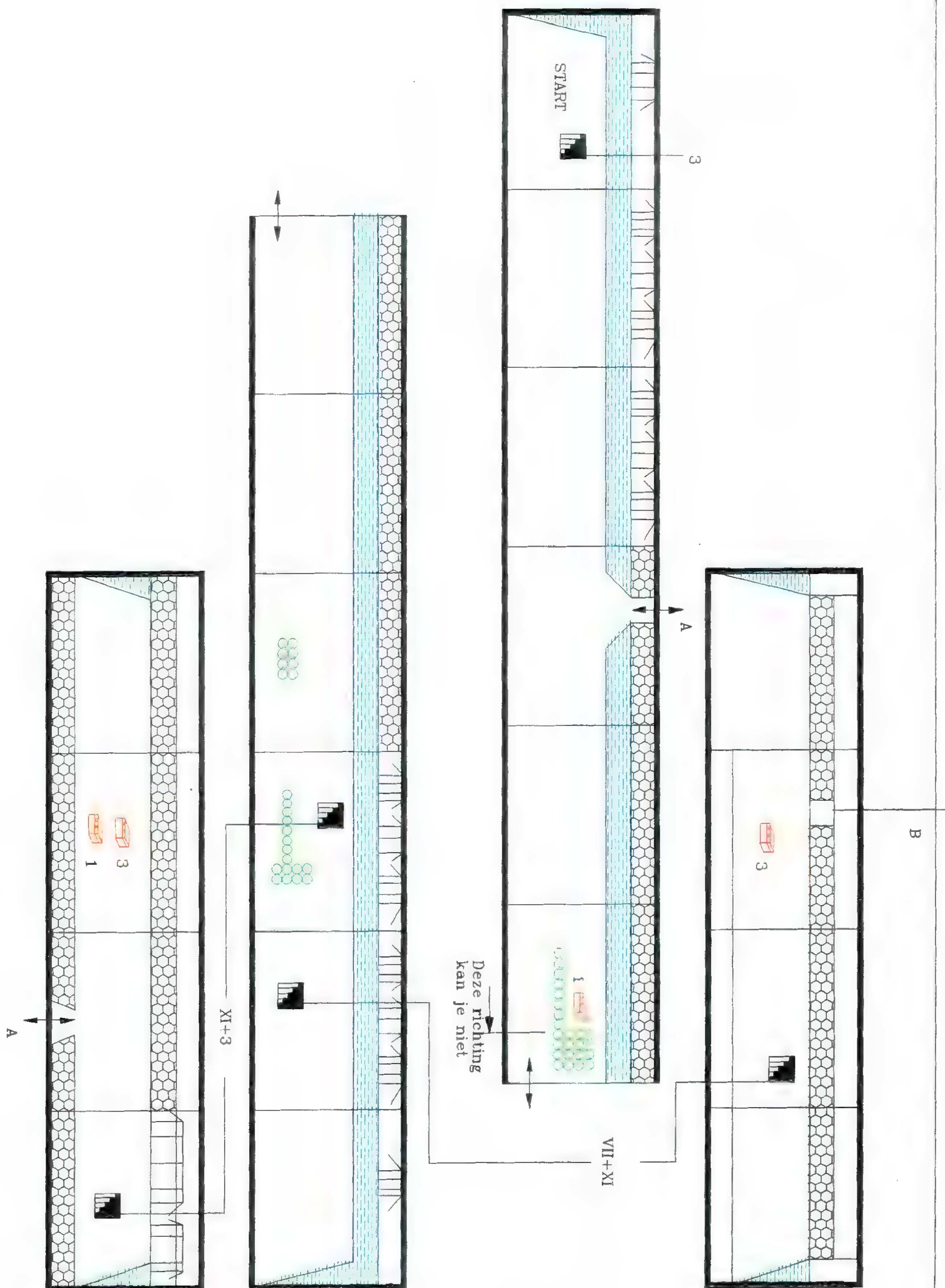
SAMURAI

LEVEL 6








START
3
A
A
B
XI+3
VII+XI
Deze richting kan je niet
1
3
1
3

SAMURAI

LEVEL 7

KONING

X+XI

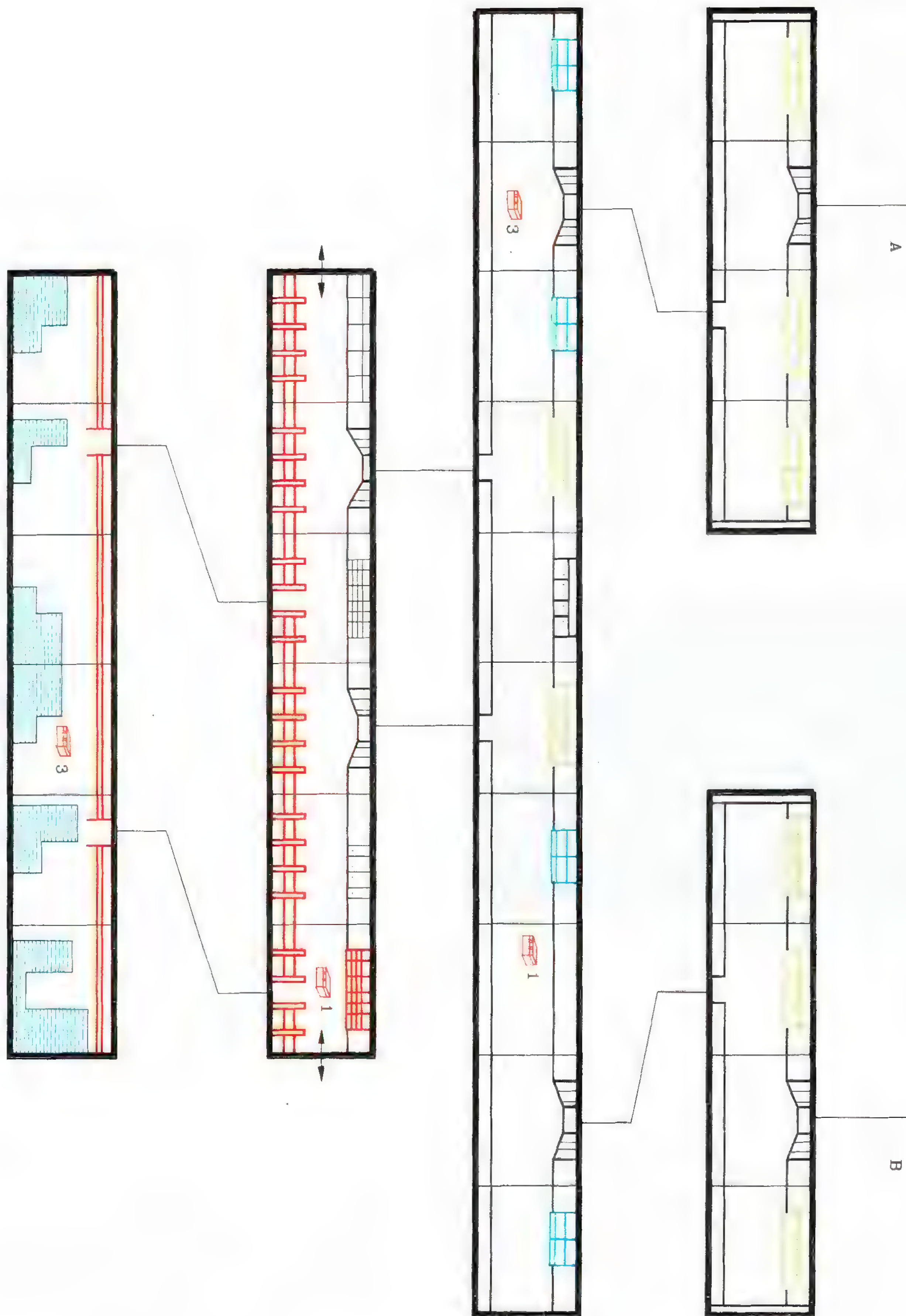
XI+XIV

2 2 2

2 2 2

A

B



3
3
1
1
A
B

Super Laydock

(zie ook pagina 111)

Wij hebben ontdekt wat het wapen "Killer" bij Super Laydock betekent en wat je ermee kan doen. Deze optie is een schild dat vijanden doodt en het schip beschermd. Het is ook bestuurbaar. Dat gaat zo: als je met 2 spelers bent en je koppelt je aan elkaar kan er maar een speler besturen en de andere doet "niets". Dat is niet waar, de andere speler kan de wapens kiezen (te verkrijgen met paswoord: "SUP00A000Z0FD") en ook afvuren. Bij Killer, Merry en Bulldog kan deze speler ze zelfs besturen in acht richtingen.

Testament

Als je het spel opstart krijg je de begindemo. Druk je nu op de spatie dan begin je in stage 1. Druk je echter op de F-5 toets dan begin je in stage 2. In deze stage zit een geheim veld. Loop omhoog en ga de eerste rechts, ga dan de eerste weer omhoog en loop alsmaar rechtdoor tot je niet verder kan. Links in de hoek staat een rood kistje. Loop daar overheen. In de linkse muur verschijnt een groen gezichtje, loop daar ook over. Je zit nu in de muur. Loop naar voren en je bent nu een vliegtuigje in het geheime veld.



Loderunner

Druk tijdens het spelen op ESC. Nu stopt het spel en zie je onderaan "COMMAND" staan. Druk op de C-toets. Daarna kan je het level intikken dat je wil spelen. Met een druk op de RETURN toets, gevolgd door de P-toets begint het spel. Met de I-toets krijg je meer levens.

Pac-mania (MSX2 versie)

Als je onder het spelen op de TAB-toets drukt, kan je de "speed" instellen (0 = snel, 9 = langzaam).

TITANIC

 Harpoen

 Zuurstof

 Gat in schip

 Gifvaten

Springstof

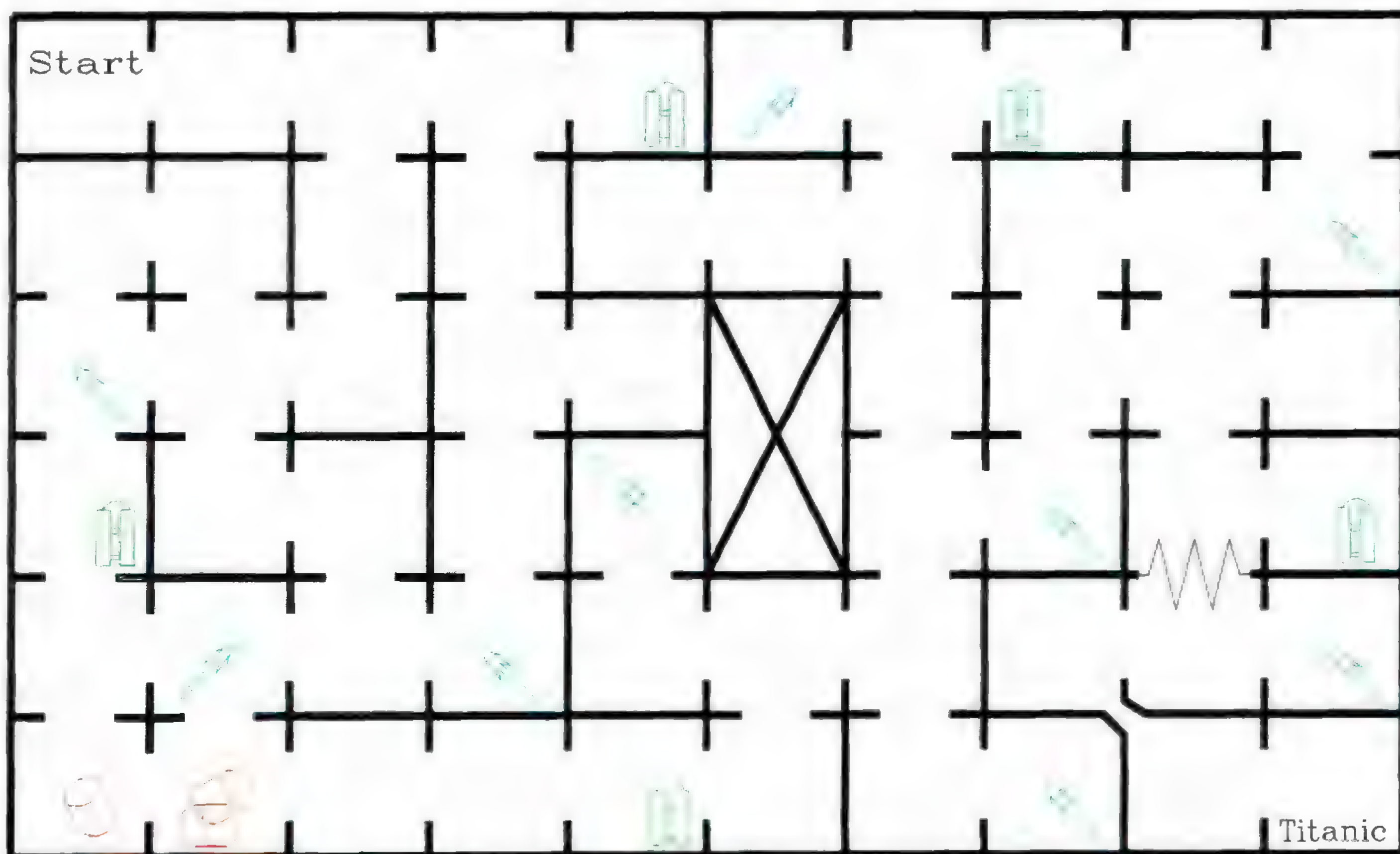
 Geheime doorgang

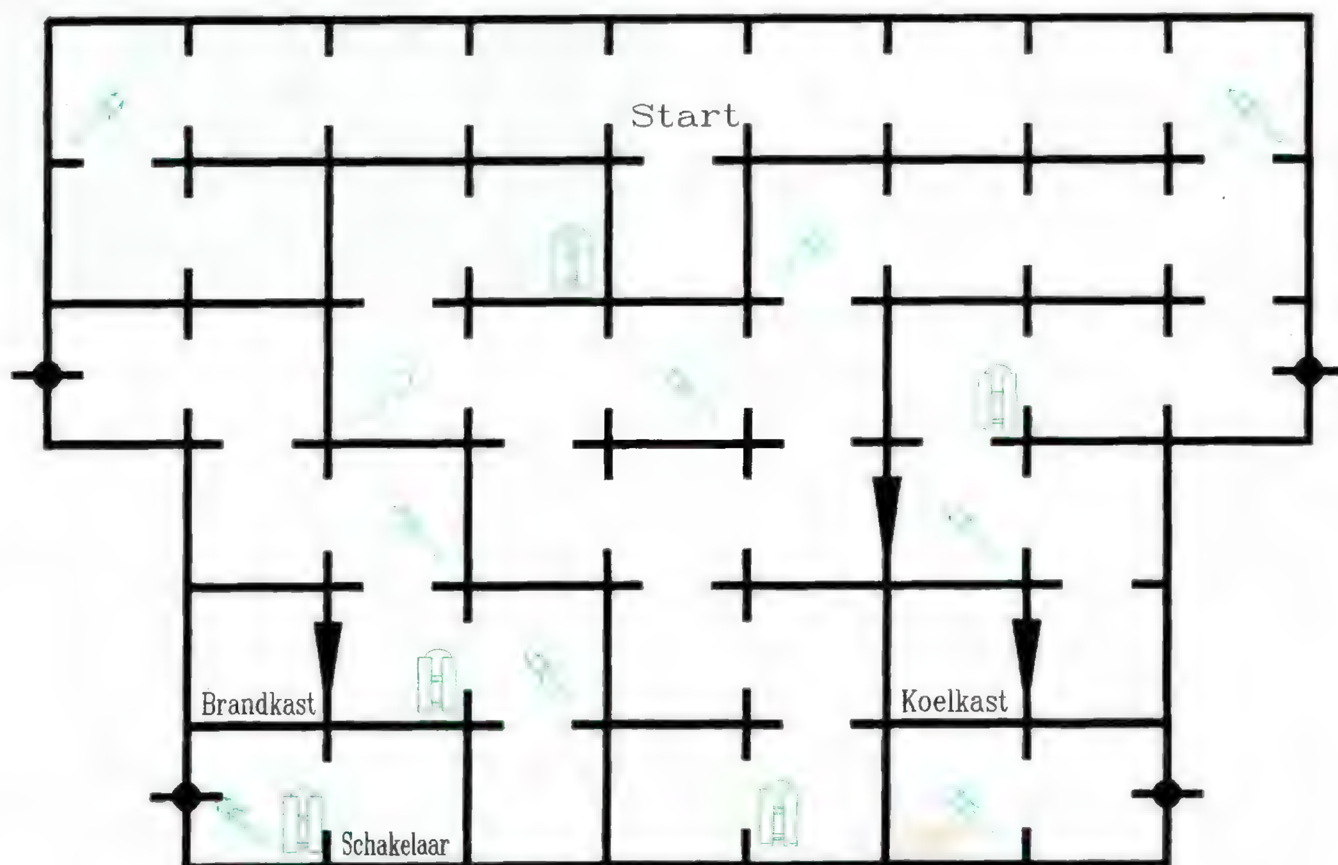
(aleen open als schakelaar is omgezet)

Paswoord deel 2 : SUSIE

made by Tigersoft




Start
Titanic


Start
Brandkast
Koelkast
Schakelaar

The Games Collection 2

THE GAMES COLLECTION 2 is een prima verzameling van spellen tegen een zeer democratische prijs. Dit is een initiatief is dat navolging verdient.

Vectron

- Gebruik geen extra energie (rood kruisje en de "E") die je wordt aangeboden, als het niet werkelijk nodig is.
- Koop enkel in shop 1 of shop 2 en 3. Vermijd de situatie waarin je gedwongen wordt om in shop 4 te kopen. Je slaat dan een onnodig diep gat in je geldbeurs.
- Gebruik de winkels enkel om energiepillen te kopen. De andere voorwerpen zijn vaak onbetaalbaar, slechts zelden nodig en zijn verspreid over het speelveld te vinden.
- Gebruik de trackerbal om snel naar een winkel te kunnen gaan of plaats de bal in die velden waar je nog extra energie kan vinden.
- Ga ALTIJD op een powerline-off staan wanneer je er een tegenkomt en loop NOOIT over een powerline-on symbool. Tip: om te voorkomen dat dit toch zou gebeuren raak je bij het openen van een luik het eerst heel voorzichtig aan. Zo kan je kijken wat er onder zit. Is het daadwerkelijk een powerline-on, ga dan langs het luik verder. Er zijn vier powerline-off's en drie powerline-on's in het spel.
- Gebruik schild en tijdstopper enkel in noodsituaties. Bijvoorbeeld wanneer je energiepeil laag is en je omsingeld bent door vijanden.
- Wees ook zuinig met de kaart; gebruik ze zo weinig mogelijk. Ze heeft weinig nut en zorgt er voor dat je op dat moment geen ander voorwerp kan hanteren.
- Je kan best steeds een energiebox in de hand hebben, zodat je je energie snel weer kan opladen. Let wel op dat je voorraad groot genoeg is.
- Ervaring heeft me geleerd dat het burstweapon niet zo effectief is als het er uitziet. Niet gebruiken dus!

Hier volgt de volledige oplossing van Vectron. Het spel begint in de City Gates (groen). Ga oost / oost-boven / noord / noord / noord. Neem de shopping card. Ga dan zuid / zuid / zuid / west / oost-beneden / zuid. Neem de energiebox. Ga zuid en open de schakelaar. Ga oost / oost / oost. Open de schakelaar en ga oost. Neem eventueel het energiepakket. Ga noord / noord-rechts / noord / oost. Ga dan op de powerline-off staan. Ga terug naar de splitsing via west / zuid.

Ga nu noord-links / noord / noord. Hier zal je de eerste geheime opening vinden. Ga oost en neem de kaart. Koop hier eventueel energieboxen. Ga west / west / west (evt. noord) / west. Neem de trackerball. Ga west / zuid / oost. Open de schakelaar en ga oost / oost / oost / west-boven. Neem het schild. Ga west en neem het energiepakket (indien nodig). Ga terug naar de splitsing. Ga zuid / west / west. Neem de energiebox. Ga zuid en pak de credits. Ga noord / west / zuid en neem de credits. Ga noord / noord / west / noord / noord. Hier zie je de twee geheime openingen. Ga oost en ga op de powerline-off staan. Ga noord en neem het schild. Ga zuid / west / zuid en je ziet de derde geheime opening.

Vanaf deze fase wordt het spel moeilijker doordat de vijanden sneller gaan bewegen. Opletten dus! Ga noord en open de schakelaar. Ga zuid-links en neem de energiebox. Ga zuid en neem het energiepakket. Ga noord / noord / zuid-rechts / oost / oost / oost. Hier zie je de vierde geheime opening. Ga noord en open de schakelaar. Ga zuid / west / west / west / noord / noord. Neem het energiepakket (indien nodig). Ga oost en hier zie je de vijfde geheime opening. Ga op de powerline-off staan. Pas op! Vermits de vijanden in talrijke mate aanwezig zijn in dit veld, lijkt het mij verstandig om hier een schild te gebruiken. Ga oost / oost-beneden en open de schakelaar. Ga oost en pak de credits. Ga terug naar de splitsing. Ga dan oost / zuid / oost-boven. Pas op voor de powerline-on. Ga oost en ga op de powerline-off staan.

Koop hier eventueel wat energie en ga dan terug west / west / noord / west / west / west / west / zuid / zuid-rechts / oost / zuid / zuid / west / oost-beneden / zuid / zuid / oost / oost. Hier zie je de zesde en tevens laatste geheime opening. Ga zuid. Pas op!! Het spel treedt hier in zijn moeilijkste fase. Blijf alert en hou schild en energieboxen binnen handbereik! Ga oost-beneden en neem de tijdstopper. Ga west / west / west-boven. Pas op voor de powerline-on. Ga west / west en tenslotte noord. Gebruik hier eventueel schild(en) en de tijdstopper. Raak het grote energiekristal in het midden aan en HET RIJK IS GERED!



Dr. Archie

Een algemene oplossing ga ik niet geven want die zou enkele pagina's beslaan. Ik zal wel een aantal tips opsommen, waardoor het spel aanzienlijk makkelijker wordt.

- Tijdens de reis door de jungle vindt Henry Larson verschillende voorwerpen. De volgorde waarin deze voorwerpen het best gevonden zouden worden, is de volgende: zwempak, zwaard, sleutel 1, boog en pijlen + sleutel 2, tempelsleutel, pistool, sleutel 3, tegengif + fakkel, sleutel 4, sleutel 5, goud.
- De diverse sleutels MOETEN op bepaalde plaatsen worden gebruikt. Sleutel 1 is te vinden bij de olifant en wordt gebruikt om de boog en de pijlen te bemachtigen (te vinden in de onderste velden

en te bereiken via de eerste rivier). Sleutel 2 is te vinden aan de negerhut, samen met de boog en de pijlen. Wordt gebruikt om doorgang te verlenen tot het pistool (te vinden in de bovenste velden). Sleutel 3 is te vinden bij de tweede negerhut (in de buurt van het pistool) en wordt gebruikt om toegang te verlenen tot de derde negerhut (tegengif + fakkel). Sleutel vier (meest linkse velden) wordt gebruikt om uit het schorpioenenveld te geraken. Sleutel 5 kan je vinden ten oosten van de schorpioenenvelden en dient om het laatste obstakel voor de tempel op te ruimen. De tempelsleutel verleent natuurlijk toegang tot de tempel. Pas op! Je kan geen twee sleutels tegelijkertijd dragen. Een tweede sleutel gaat dus gewoon verloren.

- De diverse wapens hebben verschillende functies:
  boog en pijlen: negers - vogels - honden
  pistool: negers - krokodillen - vogels - honden
  zwaard: spinnen - slangen - negers - honden
  tegengif: schorpioenen
  Pirhana's en olifanten zijn niet te doden. Pas op! Bij de schorpioenen moet het tegengif constant gebruikt worden, m.a.w. de spatiebalk moet CONSTANT ingedrukt blijven. Let dus goed op, want 1 steek zonder tegengif betekent onherroepelijk de dood!
- In het spel zijn diverse voedselpaketten te vinden onder de vorm van brood. Gebruik deze alleen wanneer ze nodig zijn, m.a.w. enkel wanneer de LIFE-balk bijna op zijn einde is. Tip: met de aangeboden energie kan het spel onmogelijk worden uitgespeeld. Daarom: wanneer je energie bijna op is, maak dan gebruik van de mogelijkheid om energie bij te winnen via het doden van vijanden. Vooral de negers via het pistool zijn zeer geschikt. Het lijkt racistisch en een saaie bedoening, maar het is de enige manier (zonder de cheatmode) om het spel op een eerlijke manier uit te spelen!
- In het spel zal je zeer veel gebruik moeten maken van de tweede rivier (dus niet die rivier waarmee het spel begint), onder andere om het pistool en de vierde sleutel te halen. Je zal deze stroom moeten afzwemmen. Dit is een van de moeilijkste onderdelen van het spel en zal in het begin vaak aanleiding geven tot wanhoop. Tip: profiteer van de smalle oevers langs de stroom om af en toe uit het water te komen en de vijanden zo dood te schieten.
- Bij het aanwenden van de vierde sleutel is enige voorzichtigheid gewenst! Het schorpioenenveld heeft drie uitgangen langs de noordkant. Enkel de tweede uitgang is de goede! Volg daarna het pad naar het westen toe tot aan de negers. Ga dan naar het noorden. Ook dit is de enige juiste weg. Tips: wil je min of meer ongehavend door het schorpioenenveld komen, lok de schorpioenen dan eerst naar een punt en tracht er dan langs te glijden. Wanneer je een veld tegenkomt met diverse vijanden (waaronder de schorpioenen), gebruik dan het tegengif en concentreer je enkel op de schorpioenen. Laat de anderen voor wat ze zijn en tracht er zo snel mogelijk door te geraken!
- In de tempel vind je een aantal goudzakken die je moet afgeven bij de tweede negerhut (in de buurt van het pistool). Dit aantal volstaat echter niet wanneer je bij de negerhut aankomt. Daarom moet je nog eens helemaal terug naar de tempel om een nieuwe lading zakken te halen. Slechts daarna zijn de negers tevreden.
- Nadat je voldoende goud hebt gestort op de bankrekening van de negers, kan je Dr. Archie gaan oppikken, vlakbij de vindplaats van het zwaard.



Androgynus

Als je tijdens het "game over"-scherm achtereenvolgens op de toetsen F1, F2, F3, F4 en F5 drukt, kan je op dezelfde plaats met drie levens doorgaan (een soort verborgen continue-optie dus).

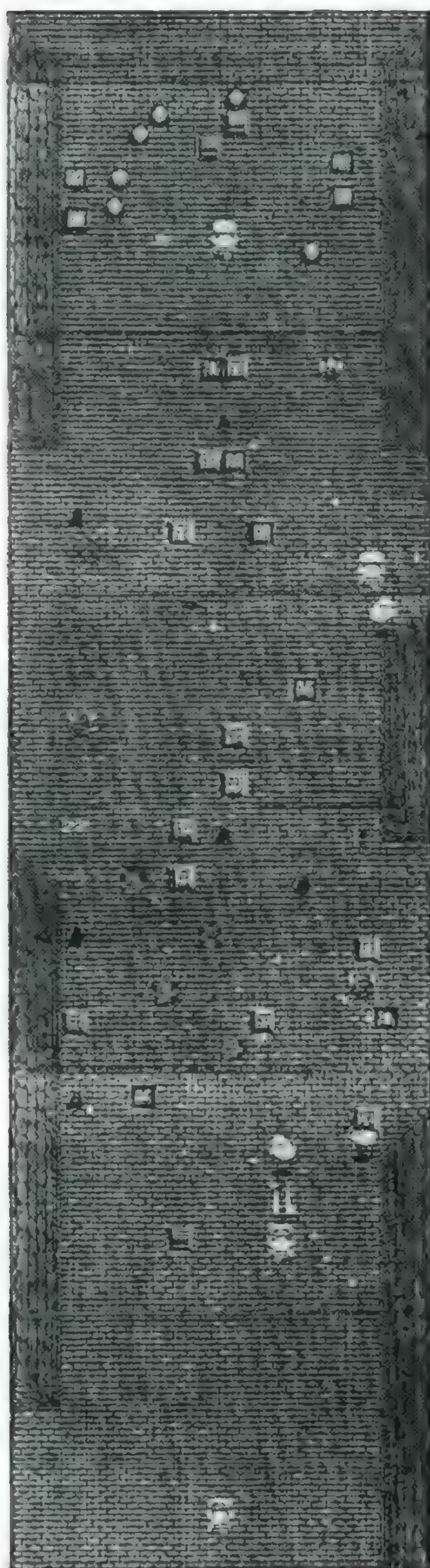








STAGE 5







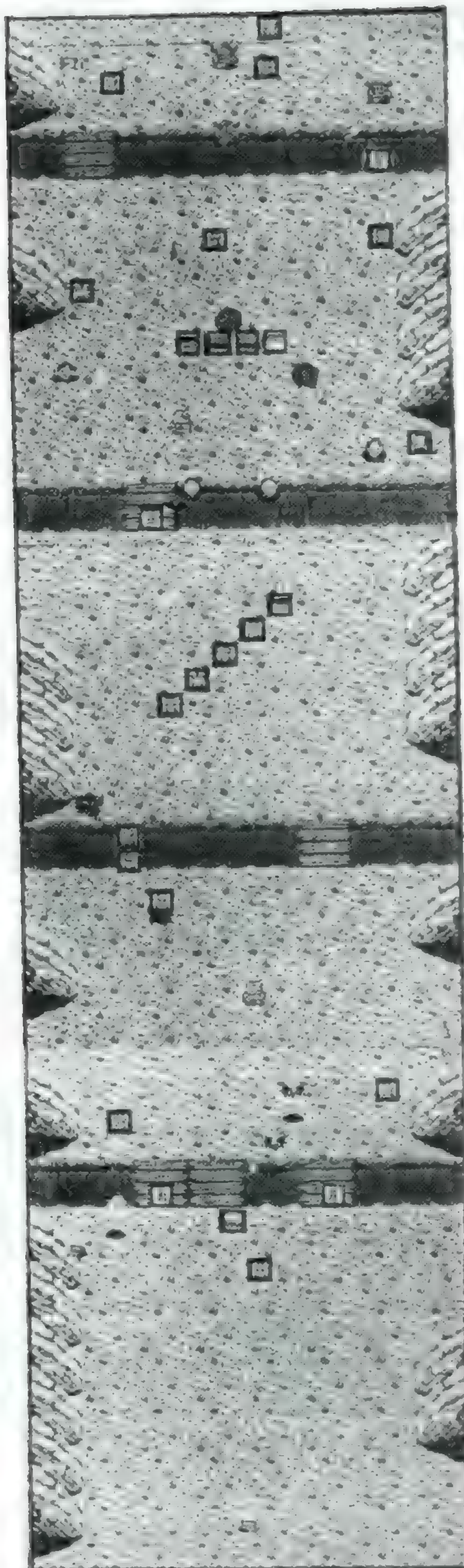
BRANDERS D.

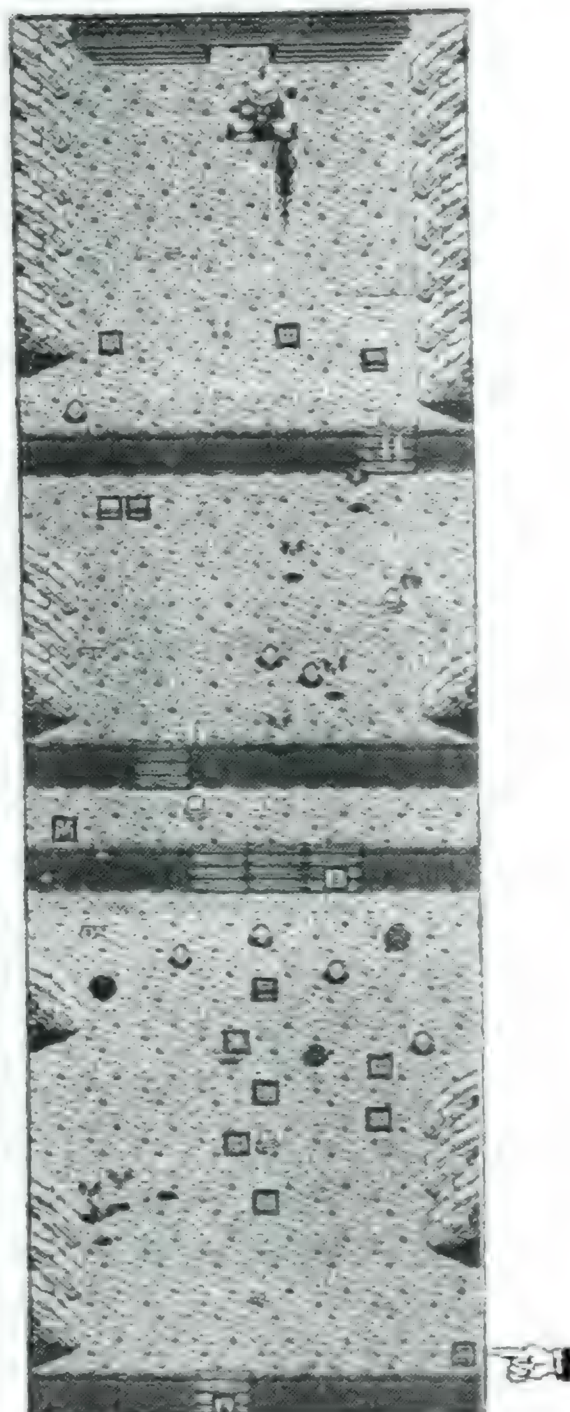


Knightmare

STAGE



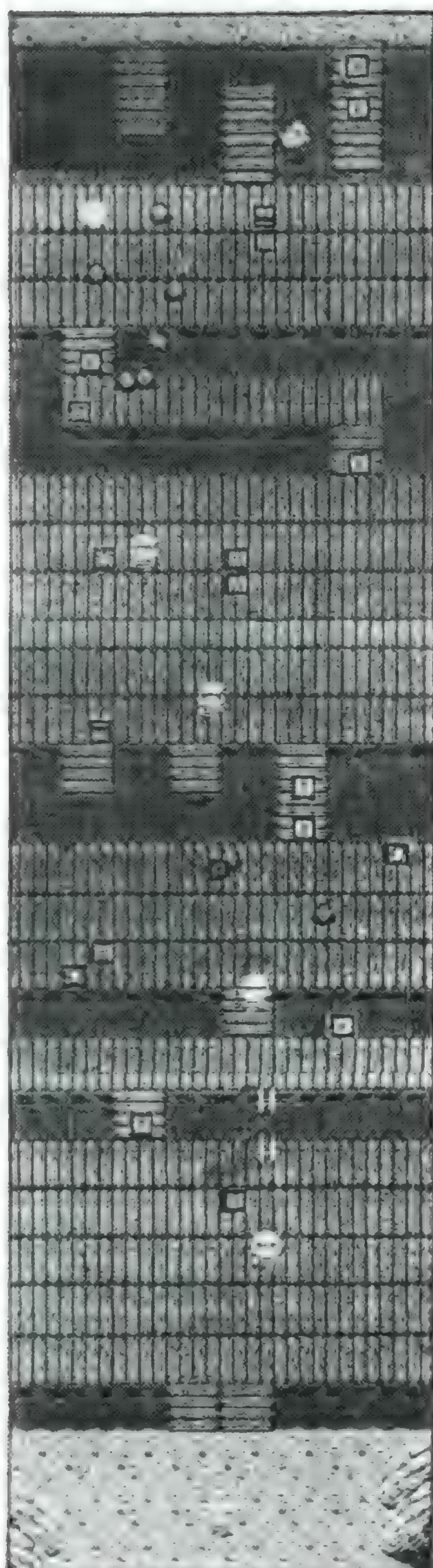




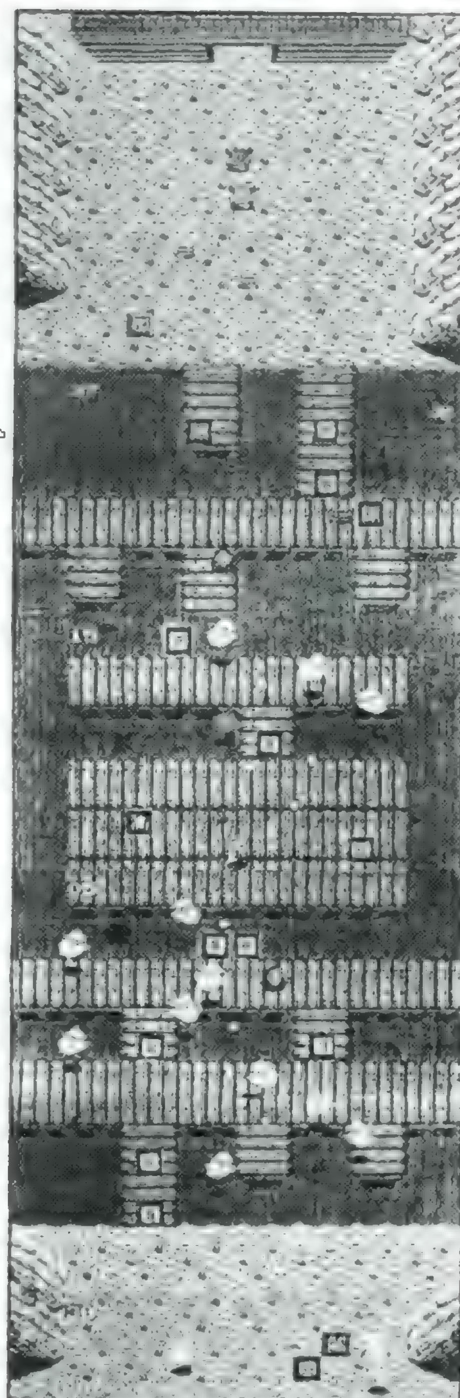

HOW TO PLAY


Knightmare
STAGE
7

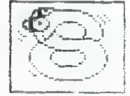




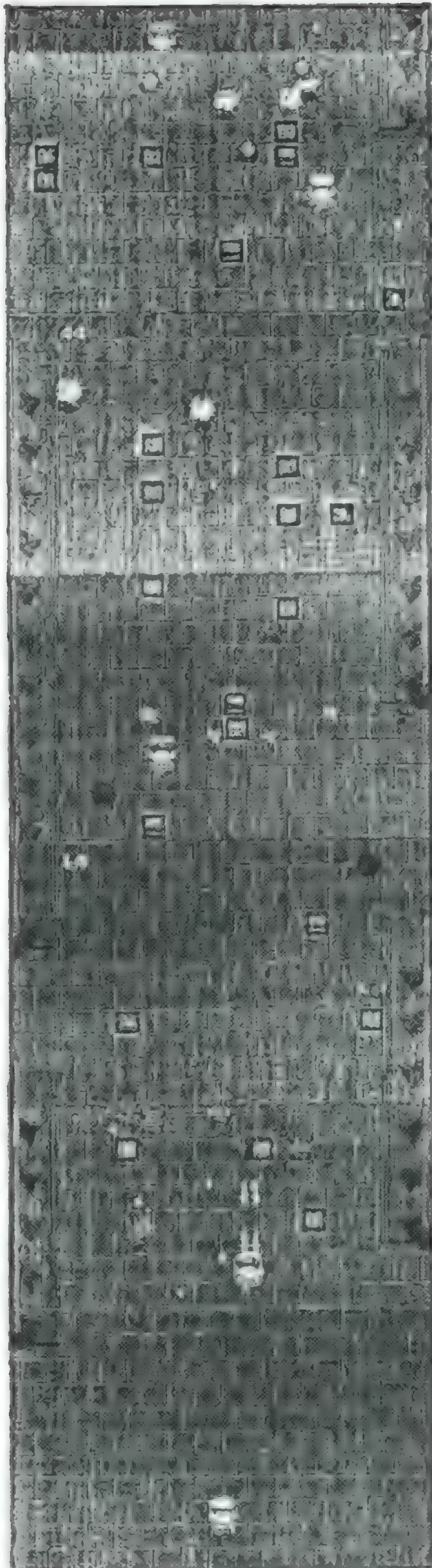


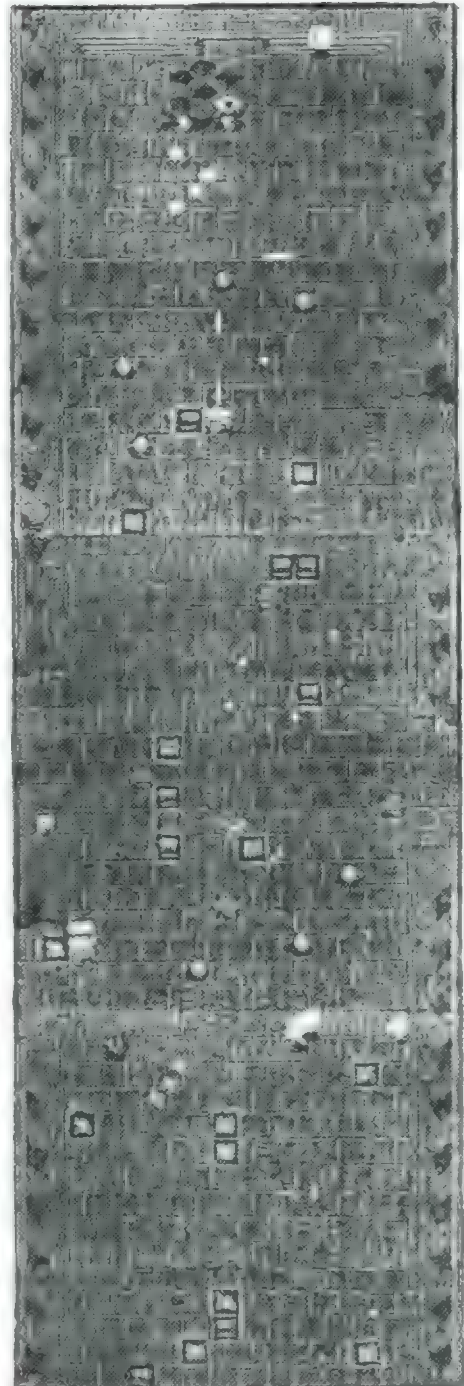


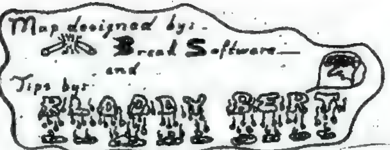




STAGE 8







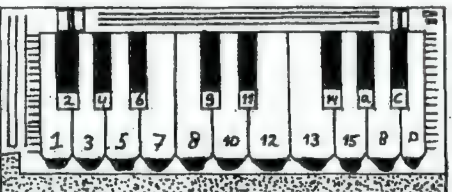
(c) 1989.
Konami

King's VALLEY II

Pyr.	Stage	Password	Remark
I	1	MAAMAFKG	97 Lives.
	2	AIAICGDG	
	3	AMAMCGDO	
	4	CACAGFKF	
	5	EAFAOMMM	
	6	ADACDBDG	
	7	CIOIGFMF	Music-stage
	8	BIEADFIN	
	9	AJACDIED	
	10	CAKAAEME	
II	11	IFIBHBHH	
	12	BADADGHG	
	13	DANADMDM	
	14	AIBMDPGD	
	15	IBOAALGM	
	16	AIEAHOMG	
	17	MBEAHCHG	
	18	CBCAHELF	
	19	BDABHIIN	
	20	BIKADNPF	Puzzle-stage
III	21	IFEAAKMP	
	22	ALABFBFN	
	23	DBHAAMKN	
	24	IMABFBOG	
	25	AMGECGJG	
	26	BKAEHAIO	No enemies.
	27	DBLAFMON	
	28	BIOAANAF	
	29	BNADCIEI	
	30	BAHIGOPG	

Pyr.	Stage	Password	Remark
IV	31	IHMAGKLB	
	32	CAADFAHD	Music-stage
	33	ECBAGELG	
	34	KEEACDAH	
	35	FCDABMJO	Puzzle-stage
	36	AJABBKCE	
	37	CBCIAFEO	
	38	CGAFEIHD	
	39	AKBOAHFP	
	40	FCIADEAG	Music-stage
V	41	GCJAEEDG	No enemies.
	42	BFADCJEB	
	43	GFGAGLDA	Puzzle-stage
	44	CMADBIBH	No enemies.
	45	CJGIAFKG	
	46	CBHAAFJG	
	47	BBHIDNMG	
	48	CAMADOBO	
	49	AIGCCHJB	
	50	JJACEBNM	Music-stage
VI	51	BJJIDFOG	
	52	BKABGBHM	Puzzle-stage
	53	IGKABLEB	Music-stage
	54	AINIFODO	
	55	BLIBHBAN	Puzzle-stage
	56	MOAAAKNI	
	57	AIHCFHNB	
	58	DDKACEPH	
	59	DLAEBIPH	
	60	DMACEAHO	

Music-Stage.



1) Music choice-screen 1.
7) Music puzzle-stage.
8) Music when you have obtained all of the soulstones.
9) Music End of stage.
10) Music Between two pyramids.
11) Music Enddemo 2.
12) Music Game Over
15) Music Enddemo 1.

2) Music stages 1+2 of every pyramid.
3) Music stages 3+4 of every pyramid.
4) Music stages 5+6 of every pyramid.
5) Music stages 7+8 of every pyramid.
6) Music stages 9+10 of every pyramid.

a) Sound drill.
b) Sound of disappearing enemy
c) Sound death of player
d) Sound of new enemy.

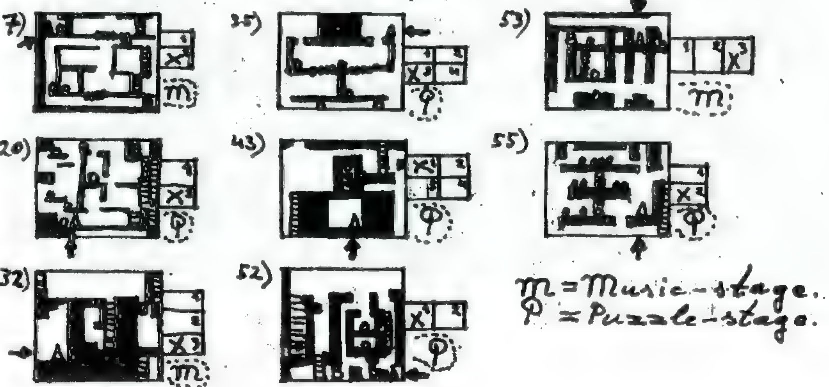
13) Music with choice-screens, when chosen "game" or "edit."
14) Music edit-mode and choice-screen 2.

Tips:
1) When entering the following passwords, you will begin in stage 1.
'FESTIVAL' → immortal to all enemies.
'TRYAGAIN' → continue after a 'GAME OVER.'
2) If you wish to obtain more lives when entering a password, then change the first character of the password into a character of the alphabet used in the passwords. ('A' till 'P'). However, the chance of success is only 90%.
3) For every completed puzzle-stage you will receive about 35 extra lives. It depends on the number of moves you completed the puzzle with.

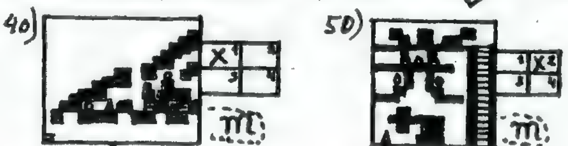
Greetings to: Plutonien soft and le T.I.
Non-Greetings to: Zorro.

Music and Puzzle-stages.

A: Jump at this mark. When the pyramid appears; jump until it opens. Now, pull your joystick backwards and enter your music- or puzzle-stage.



m = Music-stage.
φ = Puzzle-stage.



NB: Veel succes met de puzzle-stages.

En de tekst is in het Engels geschreven vanwege de kortere verklaarbaarheid van de betekenissen.

Psycho World

Als je sneller wil gaan, dan druk je op de rechter cursortoets en vlak daarna nog eens. Zo kan je in wereld 2 over de opening heenspringen, anders lukt dat niet. In wereld 8 kom je op't einde een monster met elektrische grijparmen tegen. Om dit te vernietigen moet je door middel van de 5 wapens op het monster schieten, te beginnen met het wapen in het midden van het vierkant, dan het ijswapen, het vuurwapen, het sterretje en tenslotte de steenvernietiger. Daarna ontploft alles en krijg je maar liefst 1 miljoen punten!

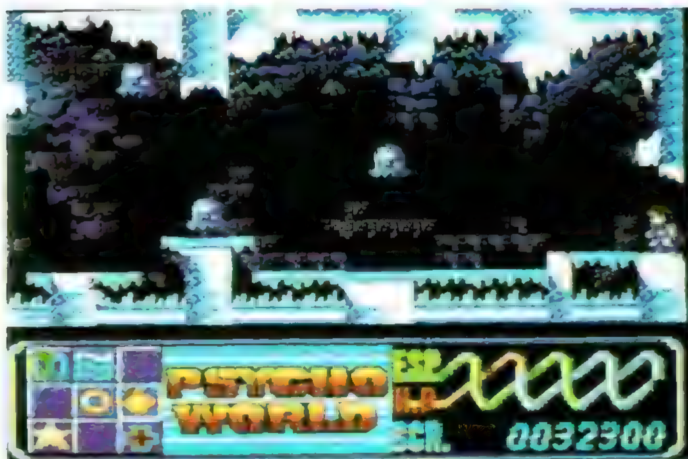
Als je in het begin van het eerste veld op de F4 toets drukt krijg je verschillende modes:

paars =	normal mode - normaal spel dus
blauw =	maxup mode - nog niet bekend
rood =	power mode - nu kan je met een paar toetsen extra dingen krijgen, zie (1)
roze =	extra mode - als je op F5 drukt krijg je talk mode, zie (2)

(1) Power mode: telkens je een "B" pakt, kan je op een toets van 0 - 9 drukken. Je krijgt nu de wapens volgens onderstaand schema. Met de toets 0 krijg je LIFE en ESP.

```
7 2 6
5 1 3
8 4 9
```

(2) Extra mode: als je nu op F5 drukt, kan je praten met de bewoners van het veld (wel in het Japans), maar je moet dan wel door de beesten heen lopen en dan gaat er wel LIFE weg





Starship Rendez-Vous

Hier een truuk om de laatste foto van de tweede diskette te laten zien. Toets in BASIC de volgende commando's (NIET OP DE ORIGINELE DISKETTE, MAAK EERST EEN KOPIE):

```
NAME "mb0.mpc" AS "tussenfi.le"
NAME "mb2.mpc" AS "mb0.mpc"
NAME "tussenfi.le" AS "mb2.mpc"
NAME "mb1.mpc" AS "tussenfi.le"
NAME "mb3.mpc" AS "mb1.mpc"
NAME "tussenfi.le" AS "mb3.mpc"
```

Als je nu de computer reset, zal het spel opstarten bij de derde foto. Nu moet je het vierkantje op het 5e voorwerp zetten (cursortoets rechts en return tegelijk indrukken om het kadertje te verplaatsen). Hierna zal de computer het 4e prentje opladen.

Druk je tijdens de demo op F2, dan kom je in de music-mode terecht

Ook voor de eerste disk van "Starship Rendez-vous", die met het spel op, is er een tip. Tik:

```
KILL "OPEN1C0.MPC"
```

Nu moeten we een file hernoemen. Alles wat op ".MPC" eindigt is een tekening. De tekening die je wil zien moet je hernoemen in "OPEN1C0.MPC". Bijvoorbeeld:

```
NAME "BIGD1.MPC" AS "OPEN1C0.MPC"
```

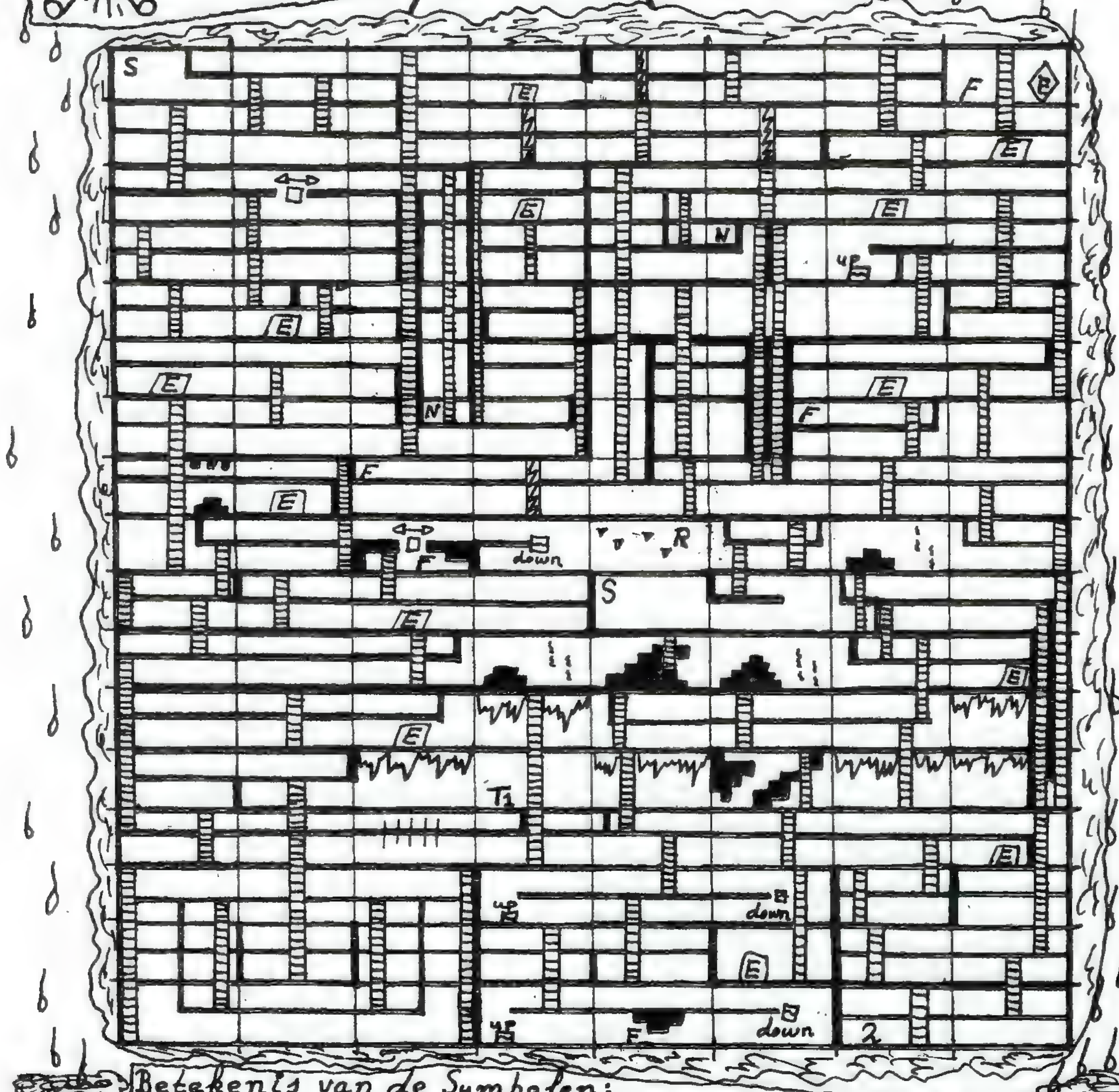
Als je een van de files hernoemd hebt, druk dan op de reset-toets. Na "Scaptrust" en de titel van het spel zal een deel van het plaatje verschijnen dat je hebt gekozen.



The Ice King → (c) 1986 by: CDS Software ltd.

Map (c) 1989 by: Break Software.

PART 1



Betekenis van de Symbolen:

[symbol] = een verdwijnende muur.
S = één van de vier beginstartpunten.
F = de meest voorkomende plaatsen waar men de 3 delen van de fluit kan vinden.
N = 1 van de 5 muzieknoten.
R = Raketten. → ze vallen van boven naar beneden.
E = Exit → er is één exit, rechtsboven in deel 1 van de kaart
E = Energie → hier kun je het levensbalkje weer opvullen.
[symbol] = Als je op deze steen gaat staan, ga je naar boven of naar beneden
[symbol] = Een zwevende steen → ga op het randje staan en spring op de zwevende steen meteen door naar de overkant.
[symbol] = Lift → spring op deze plaats en je valt langzaam naar beneden.
T1 = Aanraken en je wordt geteleporteerd naar deel 2 van de kaart op de plaats waar een 1 staat.

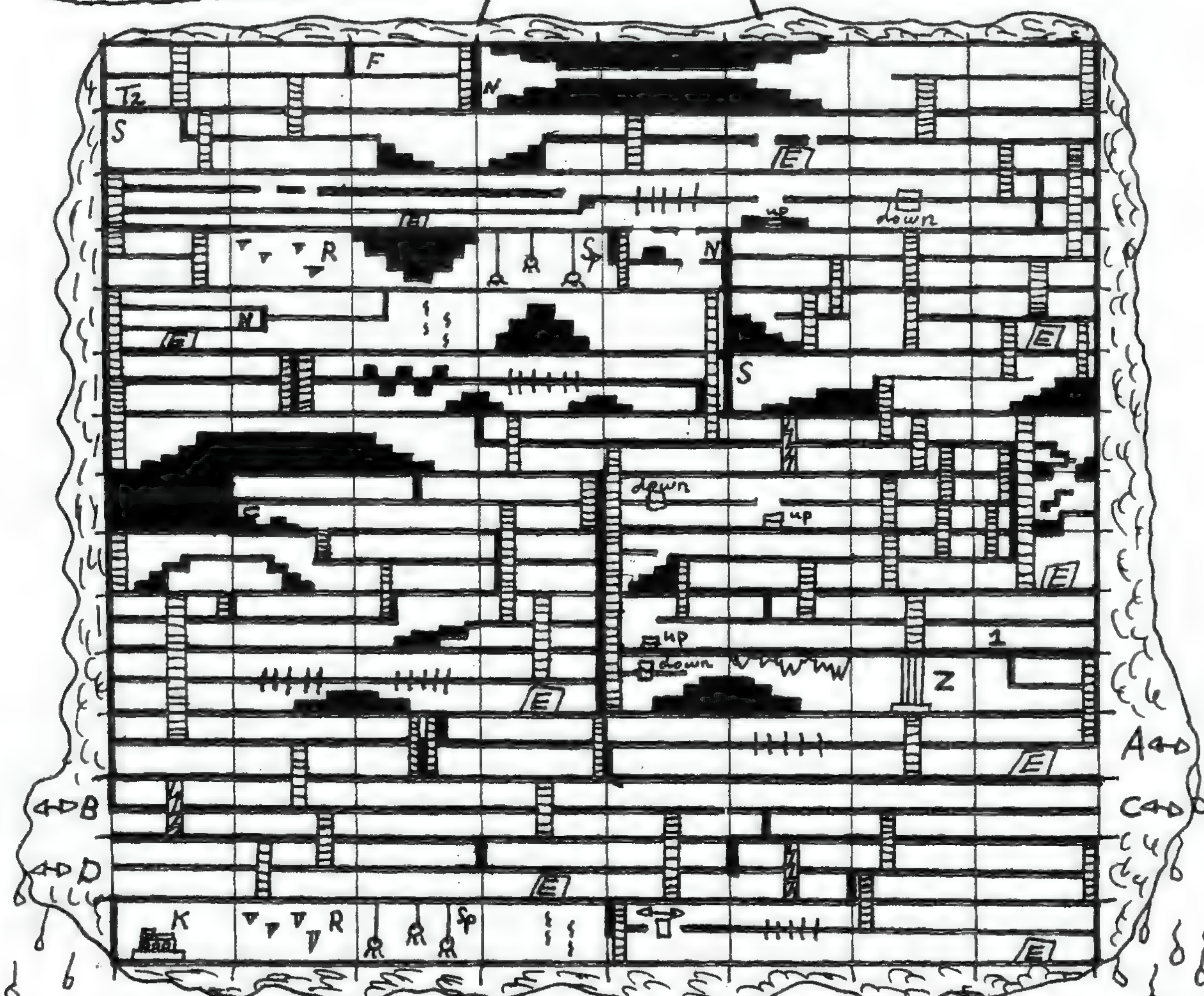
The Ice King.

(c) 1986 by: CDS Software ltd.

Map (c) 1989 by:

Break Software.

PART 2



Vervolg Betekenis van de Symbolen:

Sp = Spinnen.
Z = Zuil, gaat open als je de vijf muzieknoten en de drie delen van de fluit gevonden hebt.
Tz = Aanraken en je wordt geteleporteerd naar deel 1 van de kaart op de plaats waar een z staat.
C = Cup, deze moet je naar de koning's graftombe brengen.
K = King's tomb.

A gaat naar B gaat naar C gaat naar D en andersom.

Beschrijving spel:

Verzamel de vijf muzieknoten en de drie delen van de fluit in deel 1 en 2 van de kaart.
Ga naar de ZUIL en ga verder naar de CUP.
Breng de CUP naar de Graftombe van de Koning.
Keer nu terug naar de EXIT in deel 1 van de kaart en je hebt het spel uitgespeeld.

Greetings to: Wet Gold, Bloody Bert, Le T.I. and Plutonian Soft.

TNT

Er zijn 4 verschillende wapens; je verkrijgt ze door op de volgende toetsen te drukken:

1 --- MESJE
2 --- GEWEER
3 --- MITRAILLEUR
4 --- HANDGRANAAT

Als je munitie op is, steek dan wat mannetjes neer en je hebt weer wat munitie. Loop ofwel helemaal links ofwel helemaal rechts, zo word je het minste geraakt. In stage 2 kun je over lage muurtjes schieten, je moet een eindje van een muur verwijdert zijn als je een handgranaat wilt gooien.

Running Dragon

Druk op ESC wanneer je het titelscherm ziet. Na enkele ogenblikken kom je bij de "input password mode" terecht. Nu kun je de volgende passwords intikken (in hoofdletters):

Stage 1: BEGIN
Stage 2: SURVIVE
Stage 3: GO ON
Stage 4: DRAGON
Stage 5: EARTH
Stage 6: SPACE
Stage 7: DEATH
Stage 8: SUICIDE
Stage 9: HELP
Stage 10: CRASH
Stage 11: DAMAGE
Stage 12: SUFFER
Stage 13: RUNNER
Einddemo: ENDDEMO

Haunted House

Room 1

Volg de pijlen route - gooi met de bal hef hoofd met de ogen dood - gooi de schakelaar om (stuk muur verdwijnt) - ga trap op pak sleutel - ga door de duur - room 2

Room 2

Volg pijlen route - gooi de steen naar beneden - skelet dood - pak bal - gooi doodskist neer, wanneer ie open is - gooi de schakelaar om - pak rozenkrans - via de trap naar beneden - via staaf - room 3

Room 3

Volg pijlen route - gooi schakelaar om - ga trap af (die nu de omgooi van de schakelaar komt) - bij de stene trap (pas op voor op en naar gaande skelet) - ga de deur door - room 4

Room 4

Volg de pijlen route - gooi steen naar beneden, zodat een vleermuis en spook dood zijn - spring naar de ladder - ga omhoog - pak bal - gooi schakelaar om - ga ladder af - gooi bloeddruppels onder het harnas - ga door het gat - room 5

Room 5

Volg pijlen route - gooi schakelaar om - ga naar beneden - door de muur (dat is mogelijk!) - schuif steen onder de ladder - spring op steen - laddert omhoog - gooi schakelaar om - ladder af - pak sleutel - ga weer door de muur - ga door de deur - room 6

Room 6

Volg pijlen route - pak dbal - spring over de kist heen - schuif kist naar links totdat ie niet verder kan - spring op kist - spring naar de schakelaar - gooi deze om - spring naar beneden - ga door de opening inmuur - ga naar beneden - pas op voor de plant - spring erover wanneer deze op het kleinst is - pak kaars - spring weer terug zonder de plant aan te raken - loop naar links - ga nu naar rechts/omhoog - ladder opgaan - pak de sluetel - ga trap af - ga naar links door de opening door de muur heen - trap op - het bloed kan worden aangeraakt omdat we de kaars in ons bezit hebben - pak de sleutel - spring naar links - loop voorzichtig naar links totdat het skelet zichtbaar worst - gooi het skelet dood met de bal - ga de deur door - room 7

Room 7

Volg pijlen route - loop door naar de schakelaar - gooi deze om - laat je tussen de kleinste en de iets langere pilaar vallen - wacht even - loop aar links, je moet op de steen beneden landen anders ben je mors dood - pak de bal - gooi hiermee het skelet dood - pak de kaars - gooi schakelaar dan pas om (maak gebruik van steen) - kaars gaat weg omdat je de bloeddruppels hebt aangeraakt onder het schilderij - ga ladder op - ga aan het touw hangen, schommel naar links - pas op voor de haaiebek - pak sleutel - ga de deur door - room 8

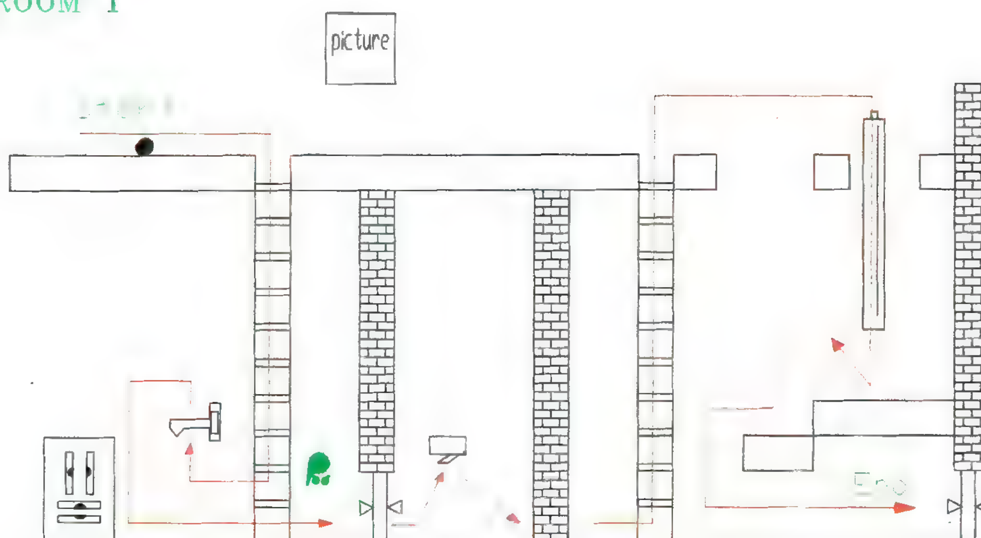
Room 8

Volg pijlen route - ga aan het touw hangen - laat je op de hoogte van de schakelaar valle - ga via ladder snel omhoog - boven aan de ladder naar links springen op aangroeiende muur - naar beneden via staaf, maar pas op beneden loopt een zombie ga op het juiste moment naar beneden - loop achter hem aan - schakelaar omgooien - gooi zombie met de bal - trap op - room 9

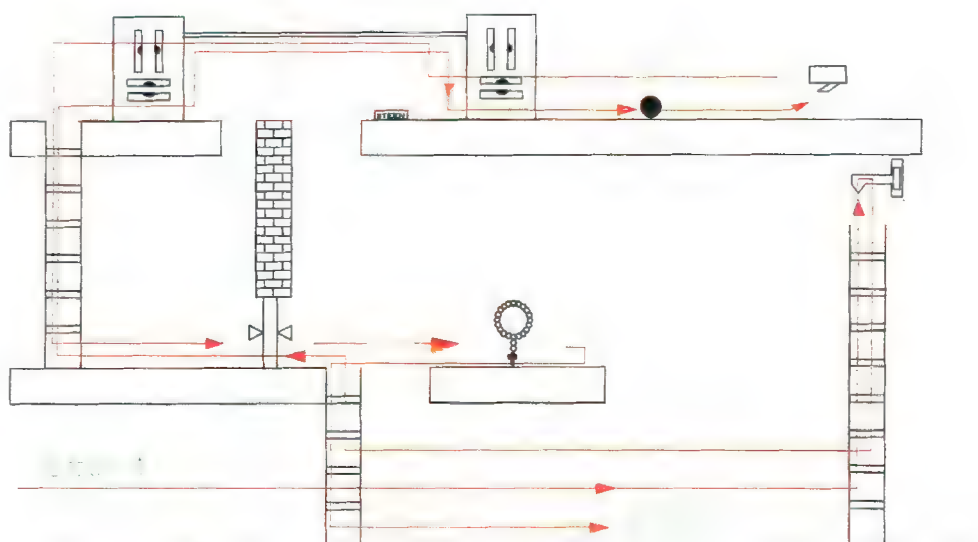
Room 9

Volg pijlen route - gooi schakelaar om - gooi blauwe kist op spook - pak de bal - gooi druppels bloed onder schilderij - trap op - helemaal links schakelaar omgooien - naar deur helemaal rechts - pak sleutel - ga de deur door - room 10

ROOM 1

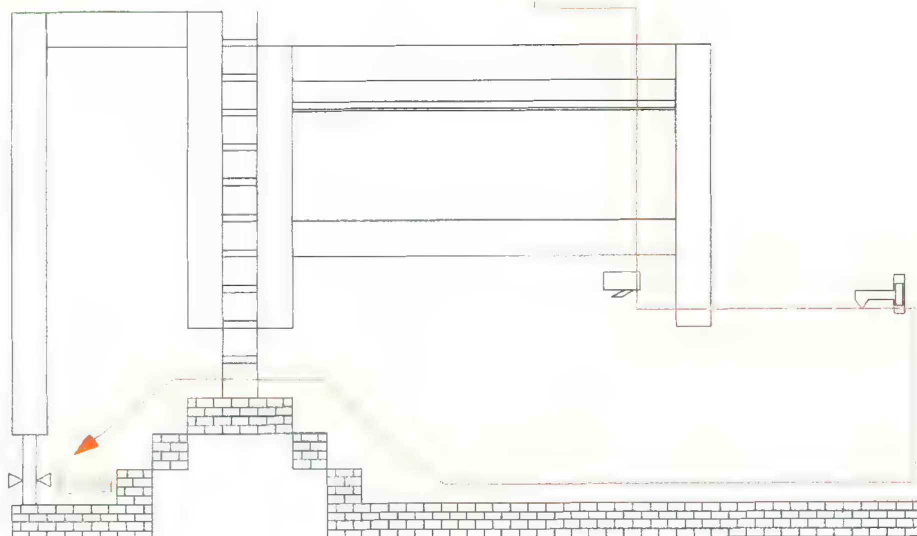


ROOM 2

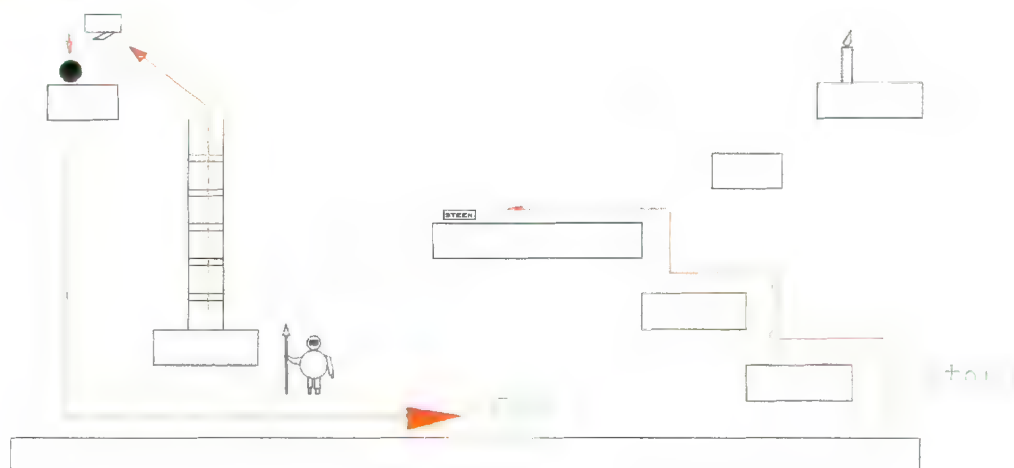


Room 3

Start



Room 4



Room 5

Start

End

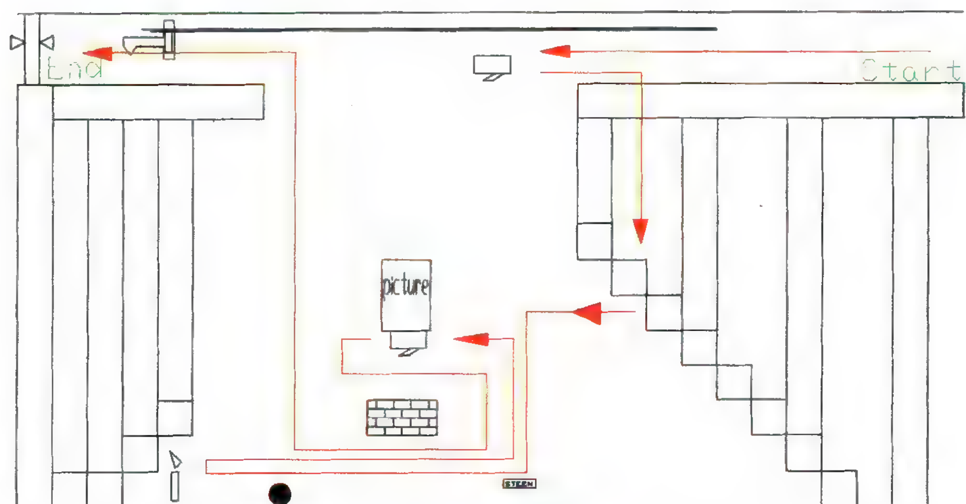
Room 6

End

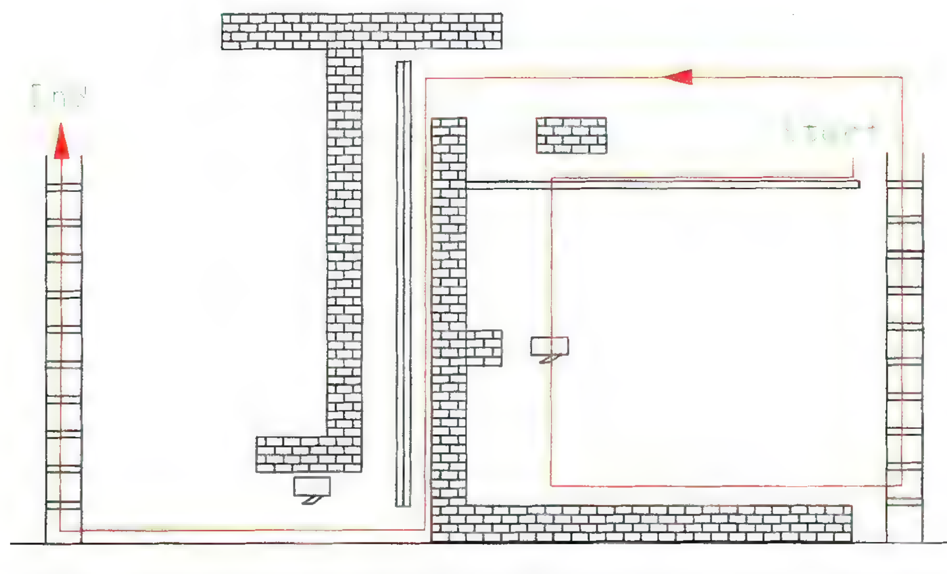
kist

Start

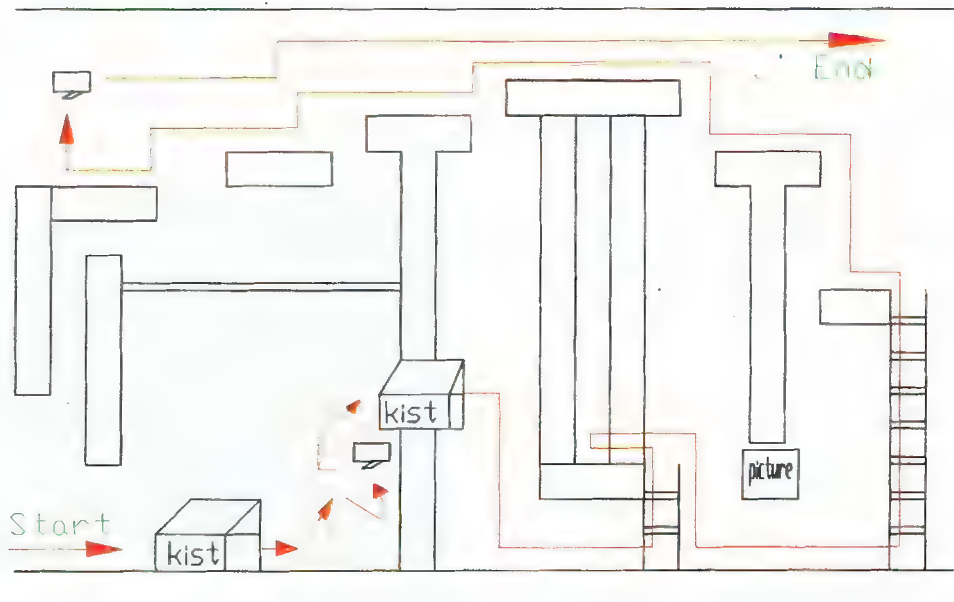
Room 7

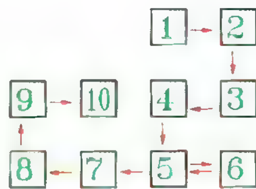


Room 8



Room 9





Ashguine Story 2

(zie ook pagina 99)

Er zijn 6 stages met op het einde steeds een demon die je moet verslaan. Dat doe je als volgt:

Einde stage 1:
De demon met de zwarte vleermuizen

Zorg dat je onderweg een paar schoentjes meeneemt, want je moet beweeglijk zijn. Lok de vleermuizen naar boven door links of rechts in een hoek te gaan staan. Als de demon stilstaat, ga dan razendsnel voor hem staan en sla toe. Blijf dit een paar keer herhalen.

Einde stage 2: De 3-koppige demon

Zorg wederom voor schoentjes en het VB-zwaard (het zwaard dat vuurballen afschiet). Werk eerst de linkerkop naar boven, laat het een stukje zakken, werk het weer naar boven etc. Blijf zelf goed bewegen. Als de linkerkop weg is, pak dan de rechterkop. Deze schiet met regelmaat. Als de rechterkop weg is, is de middelste een fluitje van een cent.

Einde stage 3: De demon met de lange arm

Geen extra item nodig. Als je de deur binnenkomt, ga dan niet naar links of naar rechts maar blijf voor de deur staan. Als de demon zijn arm terugtrekt, ga dan met de arm mee, sla zo'n 5 keer toe en ga dan terug naar de deur. Blijf dit herhalen.

Einde stage 4:
De met vuurballen omringde demon

Zie ook de afbeelding op de achterkant van de verpakkingsdoos. Zorg voor schoentjes en het VB-zwaard. Blijf onder de demon meelopen en schiet vuurballen af. Zolang er vuurballen om de demon zweven kunnen ze jou geen kwaad doen, maar pas op als ze naar beneden komen.

Einde stage 5: De 4-wormige demon

Zorg voor flink wat schoentjes en het VB-zwaard. Blijf constant bewegen en schakel de 2 laagste wormen uit. Gezien het feit dat de 2 andere wormen hoger en verder uit elkaar staan, is het nu nog een koud kunstje.

Einde stage 6:
De demon met de 2 magnetische vuurballen

Blijf in het begin van deze stage onderin hangen en verzamel zoveel mogelijk groene "E-torens", ongeveer 15 sleutels en wederom schoentjes. Blijf gewoon onder de demon meelopen en raak hem steeds aan met je zwaard. Als je in het begin veel E-torens hebt gepakt, dan kunnen de magnetische vuurballen je geen kwaad doen.

In elke stage heb je sleutels nodig. Deze krijg je door wachters, spinnen en draakjes te verslaan. Items kan je van de T-platforms pakken als de gele zon voor de rode staat. Als je onderstaande route loopt in stage 5, dan heb je geen sleutels nodig. Ga helemaal naar boven via "UP". Daar neem je de WARP en ga je helemaal naar beneden via "DOWN". Vervolgens ga je weer naar boven. Bij de tweesplitsing neem je de linker "UP" en helemaal boven weer de WARP.



Hydlide 3

De draak kan je vinden door op het kerkhof naar een ingang te zoeken, die naar een 2e dorp onder de grond leidt. In dit dorp is er links een wachter voor een ingang waar je niet in kan. Er is echter een geheime ingang iets boven de wachter (muur aftasten). Je komt nu bij 5 schatkisten en in de meest linkse is een geheime ingang naar een grottenstelsel. Je hebt hier een "lamp" en "oil" nodig. Hier moet je 3 velden omhoog en 3 naar links. Daar vind je de draak.





Aleste

Op sommige gebouwen komen nummers voor (van 1 t/m 8). Als je enkele keren op het gebouw schiet, merk je dat het nummer van het gebouw los komt. Neem deze, en je kan met de tweede vuurknop van je joystick dit wapen gebruiken. Welke wapens wat doen, zie je hieronder:

Wapen 1: neutraal, snelvuur mogelijk.
Wapen 2: 50 kogels die alles op hun weg vernietigen, snelvuur mogelijk.
Wapen 3: 80 sec. een laser, vernietigt alles wat op zijn weg ligt.
Wapen 4: 120 sec. een schild draaiend om je heen. Nog een keer wapen 4 en het schild wordt versterkt.
Wapen 5: circelachtige kogels die in een V-vorm voor je uit gaan. Nog een keer wapen 5 en het wordt versterkt.
Wapen 6: 80 sec. kogels die op een boemerang lijken, snelvuur mogelijk en bestuurbaar.
Wapen 7: 80 sec. een soort storm voor je, die alles vernietigd wat er in komt. Nog een keer wapen 7 en het wordt versterkt.
Wapen 8: 80 sec een heen- en weergaande laser die alles op zijn weg vernietigd.

Soms komen er vliegtuigjes langs waar een nummer op staat. Als je op zo'n vliegtuigje schiet, komt er ook een blokje los dat je kan pakken.



Xanadu

De eerste "Bos-character" is gevonden! Hij bevindt zich in level 1, in het kasteel met het vlammetje voor de deur. Je moet we genoeg HITPOINTS bezitten en een sleutel om terug uit die kamer te komen. Dit is de lokatie: als je binnenkomt ga je twee kamers naar rechts. Daarna ga je helemaal naar boven en als je niet meer verder kan, ga je naar links. Daar bevindt hij zich.

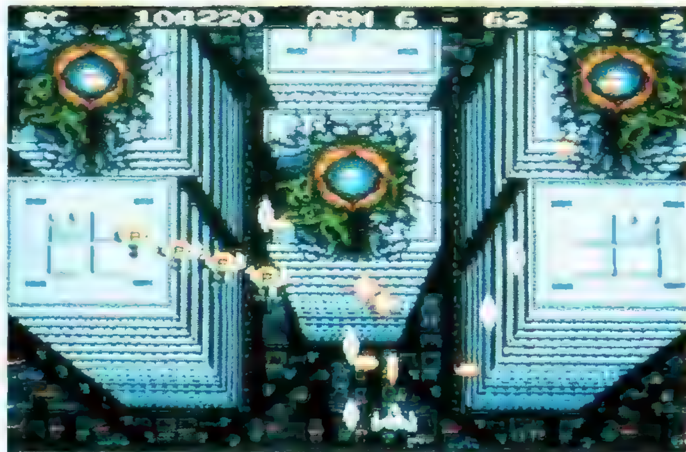
Om van de Criminal points (KRM) af te komen, moet je Poison innemen. Poison vind je voornamelijk in de Towers. Het witte spook in level 3 (Uinal) moet je niet doden. Het levert je Criminal points op.

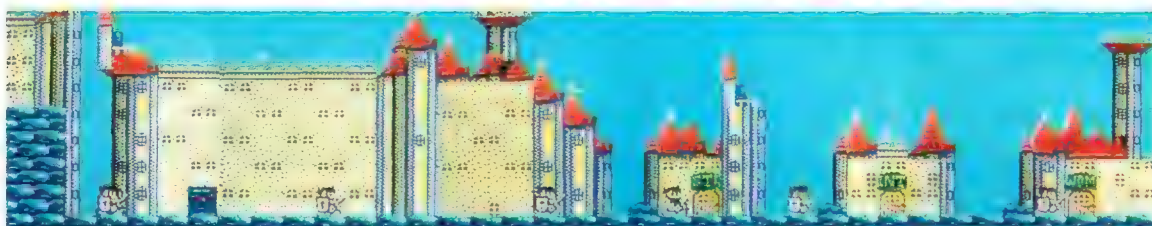
Enkele betekenissen van items:

Spectacles:	inspecteert vijand
Red Potion:	verdubbelt hitpoints
Lamp:	verlicht torens
Black Onyx:	warp up naar volgend level
Fire Crystal:	warp down naar vorig level
Mattock:	hakt grond weg
Mantle:	maakt het lopen door muren mogelijk
Demons ring:	maakt jezelf onzichtbaar
Balance:	opent schatkisten
Pendant:	opent deuren (inclusief level-deuren)
Candle:	verandert in een skelet?
Ruby:	STR up voor bepaalde tijd
Brain potion:	INT up voor bepaalde tijd
Bottle:	CHR up voor bepaalde tijd
Rod:	toename magic
Magical Gloves:	toename strenght
Hammer:	toename strenght

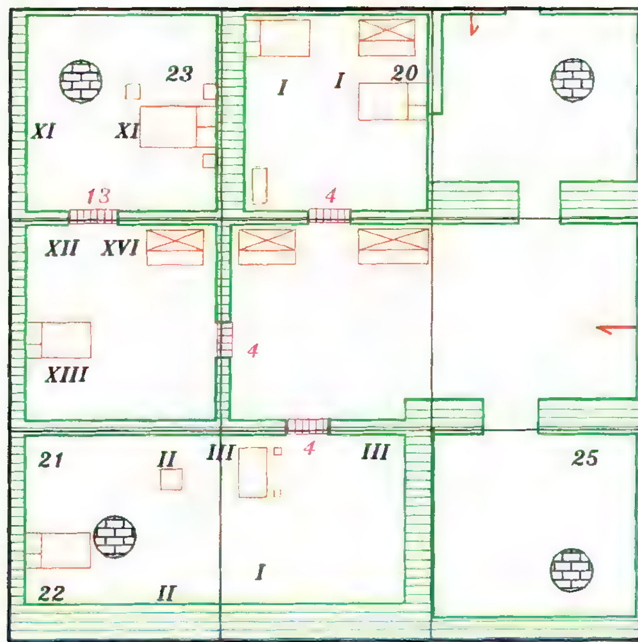
Andere betekenissen:

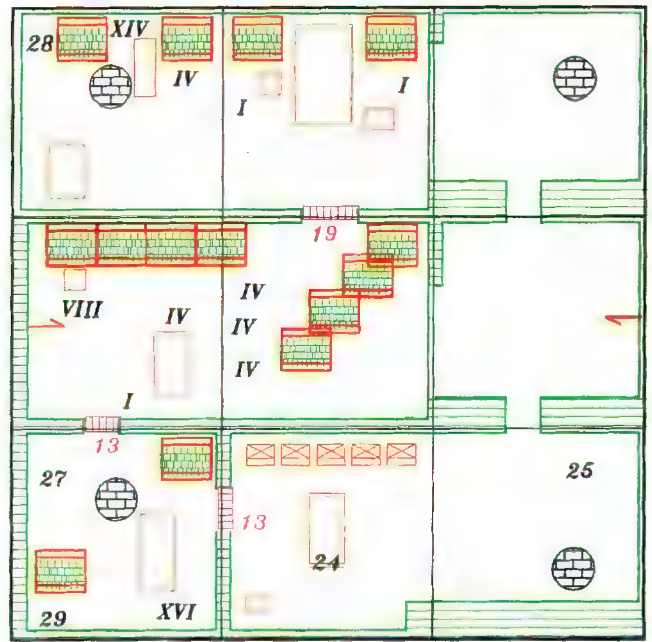
STR:	effect op de wapens
INT:	effect op scroll (magic)
DEX:	effect op het openen van schatkisten
AGL:	effect op de snelheid van de tegenstanders
CHR:	effect op de prijzen

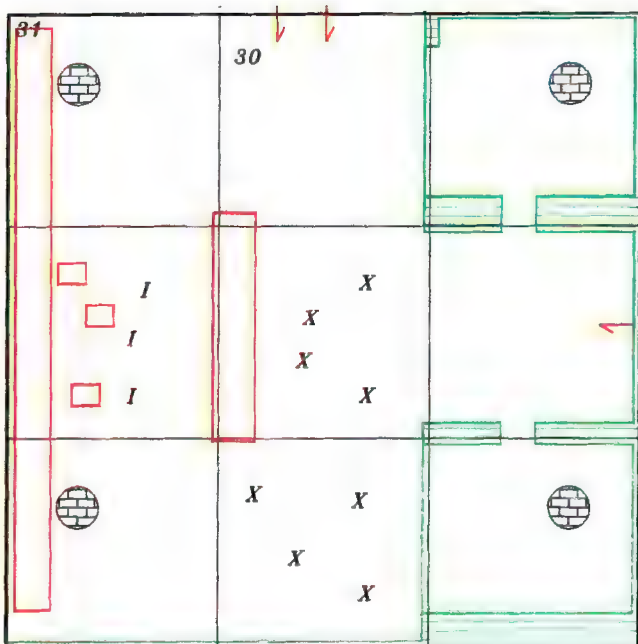


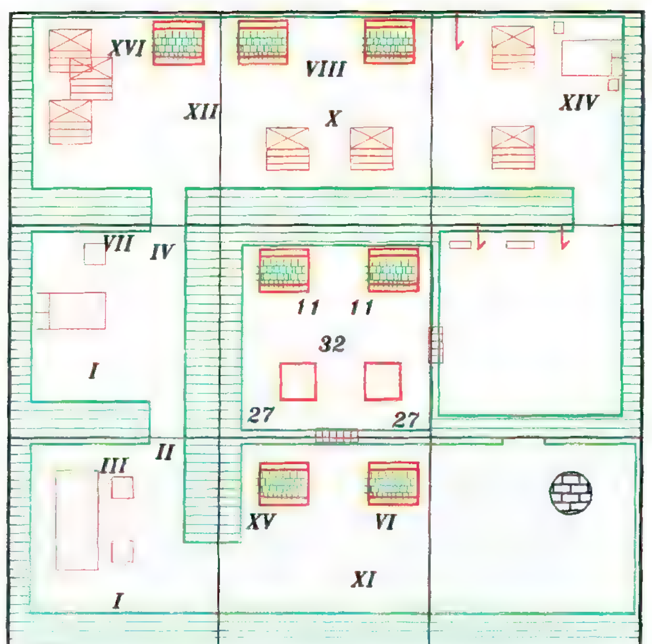


The Castle


23
20
XI
XI
I
I
13
4
XII
XVI
4
XIII
4
21
II
III
III
25
22
II
I


28
XIV
IV
I
I
19
VIII
IV
IV
IV
IV
I
13
27
13
25
24
29
XVI


31
30
I
I
I
X
X
X
X
X
X
X
X

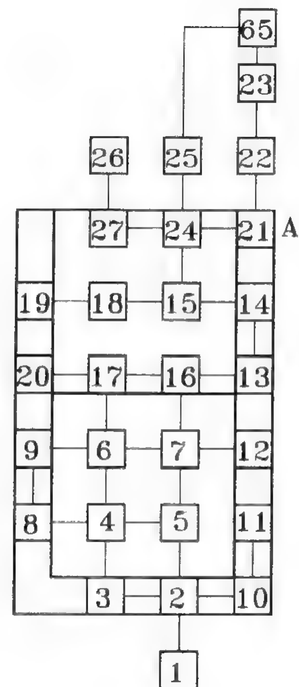

XVI
VIII
XII
X
XIV
VII
IV
11
11
32
I
27
27
III
II
XV
VI
XI
I

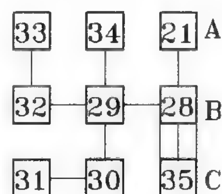
Castle Adventure (The Castle)

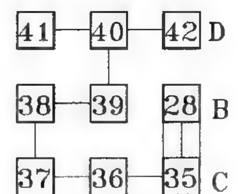
De kamers

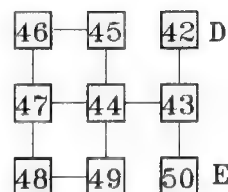
1	Ingang + ophaalbrug
2	Poort
3	Wachttoren
4,5,6,7	Binnenplaats
8,9	Hondehok
10,11	Stal
12	Voorraadkamer
13,14	Kapel
15	Gang + trap naar kelder
16,17	Ontvangsthal
18	Keuken
19	Wapenkamer
20	Badhuis
21	Trap kelder naar begane grond
22,23	Grafkelder
24	Kelder
25	Wijnkelder
26	Gevangenis
27	Martelkamer
28	Trap naar eerste verdieping
29	Overloop
30,31	Slaapkamer 1
32	Slaapkamer 2
33	Bediendekamer
34	Slaapkamer 3
35	Trap naar tweede verdieping
36	Overloop
37	Archief
38,39	Bibliotheek
40,41	Laboratorium tovenaar
42,43	Trap naar derde verdieping
44,45,46	Ridderzaal
47,48,48	Ridderzaal
50	Trap naar zolder
51,52,53	Zolder
54,55,56,57	Zolder
65	Doolhof

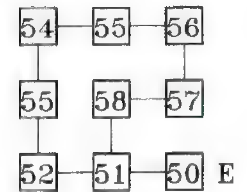












Voorwerpen

1	schild (rond)	tegen schorpioenen tegen kogels (vuurballen)
2	toorts	tegen honden
3	helm	tegen wespen zien gele sleutel
4	sleutel (grijs/rood)	openen deuren
5	vlees	tegen honden
6	kaars	zien ragebol zien open boek tegen vleermuizen
7	kruis	nodig bij kop monnik en zombie
8	bijl	tegen octopus
9	strijdbijl	tegen octopus
10	dolk	tegen octopus
11	diamant	tegen kogel tegen ridder
12	kromzwaard	tegen kogel
13	sleutel (geel/klein)	openen deuren
14	ragebol	tegen spinnewebben
15	hamer	openen geheime gang
16	drietand	tegen duiveltjes (wit)
17	sleutel (grijs)	openen deuren
18	wijnfles	zien grijze sleutel
19	sleutel (geel/groot)	openen deuren
20	3-arm kandelaar	tegen spoken
21	gesloten boek	tegen doorzichtige duivels
22	zwaard	tegen cobra
23	beker	tegen ridder
24	glas wijn	tegen bom
25	schild (met kruis)	tegen vuur
26	schild (blauw)	tegen ridder
27	smaragd	tegen vuur en ridder
28	kolf met vloeistof	openen geheime gang
29	open boek	openen geheime gang
30	schoenen	om op sommige plaatsen te lopen
31	hoedje	tegen kogels
32	ring	EINDE spel

Beesten

I	Doodshoofd
II	Spinneweb
III	Spook
IV	Monnik
V	Zombie
VI	Schorpioen
VII	Vleermuis
VIII	Octopus
IX	Hond
X	Ridder
XI	Bom
XII	Cobra
XIII	Wesp
XIV	Vuur
XV	Duiveltje (wit)
XVI	Duiveltje (doorzichtig)

De oplossing

We beginnen buiten: je gaat naar oost om daar het schild op te halen. Terug in veld 1 [F2] en dan [F5] om het schild in de rechterhand te nemen. [F2] om weer door te gaan. Muur schiet nu niet. Als de poort opengaat aan de linkerkant staan en dan [F2], [F3], [F2] om schild neer te leggen. Over het schild (dus niet oprapen) naar binnen.

Eerste hal: schild weer in de hand nemen en naar oost gaan (geen schorpioenen) en naar noord om helm te pakken. Terug naar zuid en gelijk weer naar noord om de nu wel zichtbare gele sleutel op te halen. Terug naar de hal. Nu naar west en de deur openen met de gele sleutel. Dat wil zeggen met de sleutel in de hand naar de deur gaan en die opent dan. Toorts pakken. Door deur kamer aan de noordkant verlaten naar binnenplaats. Helm opzetten voor de wespen en naar noord en dan oost en weer oost om met de gele sleutel de voorraadkamer met de kisten en wijn open te maken. Hier het vlees nemen en terug over de binnenplaats. Helm opzetten. West, west, zuid en tussen de grasvlakte naar west. Met gele sleutel deur openen en met de vlees in de hand (helm kan hier af) naar binnen. Kies noord om de rode sleutel te pakken. Terug naar binnenplaats en op tijd helm weer op. Vlees kan weg. Verwissel gele en rode sleutel en ga met de rode de ontvangsthal ten noorden van de binnenplaats in. Niet naar west, lukt je toch niet. Goed kijken dan maar. Pak het kruis en ga terug naar de binnenplaats. Opgepast voor de wespen. Naar oost en door volgende deur weer naar de ontvangsthal.

Hier is nu een geschikte plaats om eens te saven: [F1], [F4] en dan [RETURN] voor memorysave. Als je op diskette wilt saven een naam geven. Kies bijvoorbeeld REDMIJ.001 of zoiets. Ga vlak bij de rechter wachter staan. Ga je te dichtbij staan vervloek je jezelf omdat je dacht dat je het ook zonder saven kon. Leg nu de helm neer en passeer de wachter zonder de helm op te rapen. Ben je eenmaal voorbij kan je de helm weer pakken, maar is nu nog niet nodig. Nu maar weer saven en bij voorkeur op schijf.

Ga oost. Je moet nu voorbij het hoofd en de monniken. Hiervoor zijn twee methodes gevonden. Ga met kruis in de hand zo snel mogelijk naar oost en op het laatste moment [F2] drukken en kruis wegdoen. Dan komen de monniken weer. Op het laatste moment weer [F2] en kruis pakken. Als je snel bent, dan ben je voor het hoofd bij je is in de kamer noord ervan. Daar is echter hetzelfde gevaar, dus weer dezelfde tactiek toepassen.

Alternatieve methode is om steeds te memory-saven en dan rustig dood te gaan om weer op te staan met de gevaren iets van je weg. Het lukt ook zo om er langs te komen. Ga noord. Naar west en even op adem komen. West, west. In de wapenkamer aan het eind van de gang het juiste kromzwaard kiezen maar blijf van die diamant af! Hebberig figuur. (Net goed! Begin maar opnieuw!) om daarmee de octopussen (oh, was het dat) in het badhuis (ja, dat was wel duidelijk) uit te schakelen.

Nu weer helemaal terug naar de badkamer. Langs die ellendige monniken en het losse hoofd. Weer helm weg om langs de wachter te komen en niet laten staan want je moet over de binnenplaats met de wespen.

Dit lijkt een onmogelijke opgave maar kan als volgt: leg de helm voor de wachter neer en passeer de wachter. Dan doe je tussen de twee wachters een memorysave. Ga terug naar je helm en weer langs de wachter. Die zal je neerschieten, ... maar je bent in het bezit van de helm (HOI!) en de plaats waar je weer tot leven komt is tussen de wachters (HOI! HOI!). Bij de octopussen, als het goed is zie je ze niet door de strijdbijl, pak je de kaars. En dan weer langs de bekende weg terug. Nu niet naar de wapenkamer maar naar noord naar de kelder.

Neem de ragebol en ga zuid. Neem fles wijn. Ga zuid. Neem de fles wijn in de hand en ga noord. Neem grijze sleutel. Leg fles wijn neer. Neem grijze sleutel en ragebol vast. West (verborgen doorgang), leg ragebol neer. Hier saven lijkt me veilig. Neem de drietand vast. Ga in het midden van het scherm, dan zuid (dan sta je al onder pilaar) en neem snel de hamer. De duivels zullen je dan waarschijnlijk hebben dus doe continue. Neem de ragebol. Ga zuid en oost (verborgen doorgang). Neem kaars en rode sleutel vast. Oost. Leg de rode sleutel vlak langs de wachter neer en loop dan voorbij de wachter (zonder de sleutel op te nemen).

Eens veilig aan de andere kant neem je de sleutel terug op. Neem kaars en hamer vast. Noord, noord, noord (linksboven verborgen doorgang). Vijf keer west, noord. Neem lange sleutel. Zuid, vier keer oost. Neem ragebol vast. 8 keer keer zuid. Neem kaars vast. Zuid. Neem rode sleutel vast en ga oost. Op dezelfde manier als hierboven beschreven staat, voorbij de wachter gaan. Zuid, west. Neem rode sleutel vast en open de noordelijke deur. Leg rode sleutel neer. Noord. Open de deur. Neem kandelaar. Zuid, oost, zuid, west. Neem glas wijn. Oost, noord, west. Nogmaals saven.

Neem rode sleutel vast en open de zuidelijke deur. Leg rode sleutel neer. Neem kandelaar vast. Zuid. Als het spook vlak bij je is leg je de kandelaar neer. West. Neem ragebol vast. Neem zwaard en gesloten boek. Oost en neem kandelaar vast. Noord. Neem rode sleutel vast en open de westelijke deur. Leg rode sleutel neer. Neem helm vast. West. Als het doorzichtige duiveltje en/of de cobra dicht bij je zijn, neem je het zwaard en het gesloten boek vast.

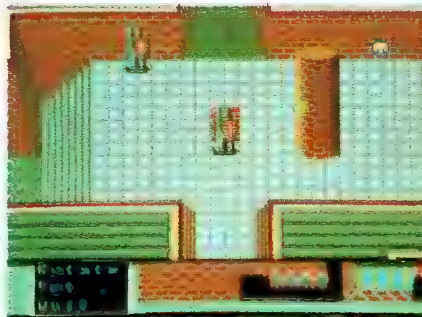
Open de deur met de gele sleutel. Noord. Neem glas wijn vast en neem beker. Zuid. Neem zwaard en gesloten boek vast. Oost (als de wesp dicht bij je is neem dan de helm vast). Oost, zuid. Neem schild met kruis. West, neem gele sleutel en kaars vast. West. Neem gesloten boek vast. Neem open boek. Neem gele sleutel en strijdbijl vast. Noord.

Als monnik dichtbij komt kruis vast nemen. Neem kruis vast. Oost. Neem lange sleutel vast. Noord. Neem kruis NIET vast. Neem schild met kruis vast. West. Neem kruis vast. Neem kolf met vloeistof. Neem open boek vast. Oost (verborgen doorgang), zuid, zuid. Neem blauw schild vast. Noord, neem beker vast. West, linksboven, noord.

Nu moet je een beetje vals spelen. Eerst save. Langs de onderkant van het scherm naar links. Nu zal er op je geschoten worden maar nu moet je snel weer saven (in het geheugen). Als je er aan bent continu en weer een stukje naar links en saven voor de kogel je raakt. Dit moet je blijven herhalen tot je voorbij de wachter bent.

Neem de schoenen vast. West. Ga net langs de rechterkant van de pilaar naar boven en klim op de tafel (dit lukt niet overal). Als het niet onmiddelijk lukt moet je wat naar boven of naar beneden gaan.) Zuid, zuid (op de tafel) Links onder van de tafel af. Noord, noord. Neem de hoed. Zuid, zuid. Op de tafel klimmen. Noord, noord. Van de tafel af. Neem de hoed vast. Oost (voorbij wachter). Neem beker en blauw schild vast. Zuid, oost, zuid. Neem schild en glas wijn vast. West. Als de duivel dicht in je buurt komt neem dan de drietand vast. West. Neem kandelaar en ragebol vast. Als de doodskop te dicht in de buurt komt zul je moeten saven (ik heb niets tegen hem gevonden).

Noord. Neem kruis en kaars vast. Voor doodskop idem vorige kamer. Noord. Neem zwaard en gesloten boek vast. Oost. Neem strijdbijl en beker of blauw schild vast. Oost. Neem hoed en schild met kruis vast. Zuid (hoedje vast blijven houden), west (verborgen doorgang). Neem ring. Einde spel.



Music Module wordt MSX Audio

Er blijkt wat verwarring te zijn tussen de FM-PAC en de Audio Cartridge. Deze twee cartridgen zijn niet gelijk aan elkaar. De FM-PAC heeft een backup-geheugen waarin spelstanden kunnen bewaard worden, en deze cartridge breidt ook het BASIC PLAY-statement uit. De Audio Cartridge daarentegen, dient alleen om muziek op te wekken via machinetaal. Met de beroemde POKE -54,35 kan de Music Module deze laatstgenoemde Japanse module (en dus NIET de FM-PAC) emuleren. Het is echter zo dat er zeer weinig software voor de Audio Cartridge verschenen is. Bijna alle programma's op de Disc-Station werken echter zowel met de Music Module als met de FM-PAC. Op technisch gebied zal er dus een klein verschil zijn tussen de twee cartridgen, maar met een eenvoudig besturingsprogrammaatje moeten die twee probleemloos hetzelfde melodietje ten gehore kunnen brengen. Ook de MSX2 versie van Golvelius laat prachtige klanken weerklinken, uit zowel de Music Module als de FM-PAC.

Tot slot herhaal ik nog even de manier waarop je de Music Module kan activeren. Start de computer op met de ESC toets ingedrukt. Tik nu

```
POKE -54,35
```

en start het spel met

```
RUN "AUTOEXEC.BAS"
```

of

```
POKE &HF346,1:CALL SYSTEM
```

Payload

Druk volgende toetsen tegelijkertijd in:

F1 - ESC - TAB - CTRL - SHIFT - 1

Je krijgt dan 900000 points (geld), een volle tank en 0% fatigue. Met die 900000 punten kan je een extra tank, turbo's en een radio kopen.

Girly Block

Als je bij password "ABBBBBBB" intikt, krijg je volle energie, snelheid enz...

Hydefos

Druk tijdens het opstarten van het spel de letters BGM in. Je komt dan ook in de sound-test.

Demo's

Er zijn in MSX-land heel wat prachtige demo's te verkrijgen. Ook hierin hebben de makers cheat-modes verstopt... lees maar.

Virus (SCC-demo)

Druk tijdens het keuzemenu precies tegelijk op de 1, de M en de N. Je krijgt dan een keuzemenu voor allerlei SCC-geluidseffecten. Ga voor de laatste optie in het keuzemenu staan en druk /. De ontbrekende opties (game over en secret 2) verschijnen nu.

Armalyte (SCC-demo)

Typ bij het opstartbeeld van de demo IRONBALL in. Je krijgt nu een geheime optie

Xylonite (FAC-DEMO II)

Als het plaatje van FEEDBACK in beeld is kan je met de F1-toets de SCC-muziek selecteren.

Elite

Daar ik opmerkte dat nogal veel mensen last hadden met Elite, een erg moeilijk maar toch voortreffelijk spel, kwam ik op het idee om er eens over te schrijven.

Het spel verdient zeker door iedereen gespeeld te worden! Maar omdat de DOCKING PROCEDURE (landing) nogal moeilijk is, leggen de meeste mensen na enige vruchteloze pogingen het spel snel naast zich neer. Ik heb hiervoor echter een gemakkelijke methode gevonden.

De bedoeling van dit spel is om handelaar te spelen en zoveel mogelijk winst te maken. Om je goederen echter te verhandelen moet je binnen vliegen in de COROLIS SPACE STATIONS die zich rondom de planeten bevinden. Elk van deze SPACE STATIONS heeft een dohecadrale structuur met een aantal platte zijvlakken. Welnu, 1 van deze vlakken is juist gericht naar het middelpunt van de planeet en in het midden van dit vlak bevindt zich de eigenlijke doorgang (tunnel) naar het binnenste van het station nl. een rechthoek. Als je nu in de buurt van een STATION bent (dit kun je merken als een "S" brandt rechtsonderaan je instrumentenbord), vlieg er dan gewoon naartoe. Het heeft geen belang of je er nu schuin naartoe vliegt of niet ! Nader het station zo dicht mogelijk en stop dan (toets "?"). Maak nu een looping tot je de planeet in beeld krijgt en richt je vizier dan JUIST op het MIDDELPUNT van de planeet. Versnel (toets "spatie") dan en vlieg naar de planeet toe (nog steeds naar het middelpunt gericht) tot je bijna op de planeet neerstort (houdt hiervoor je hoogte in het oog) en stop terug. Maak nu opnieuw een looping tot het station in het midden van je vizier staat. Het station zal altijd automatisch ongeveer in het midden van je vizier komen te staan, mits eventueel nog enige korrektie ! Versnel nu terug en je zal snel de eigenlijke doorgang (rechthoek) bemerken. Vlieg nu langzamer en stop op het moment dat je bijna met het station botst. Je kunt dit zien als de rechthoek een paar millimeter groter is dan je vizier. Blijf eventjes rustig hangen en je zult duidelijk zien dat je mooi recht op de ingang zit. Nu is er echter nog een probleem nl. dat de rechthoek in tegenwijzerzin ronddraait. Nu moet je snel reageren ! Op het moment dat de rechthoek BIJNA HORIZONTAAL komt te staan, HOUD DAN DE SPATIEBALK INGEDRUKT waardoor je dus met een hoge snel-

heid binnenvliegt. Het zou kunnen dat je soms nog een kleine korrektie moet uitvoeren. Na enige seconden vlieg je automatisch binnen en kun je beginnen te verkopen en kopen. Als je deze methode onder de knie hebt, probeer dan zoveel mogelijk winst te maken en een DOCKING COMPUTER te kopen, waarmee je volledig automatisch binnenvliegt als je in de buurt van een station komt!



Auf Wiedersehen Monty

Typ voor je het spel laadt, eerst dit in:

```
KEY1,"MONTY"
```

Laad dan het spel in. Tijdens het laden krijg je een plaatje te zien, druk dan op F1 + [return]. Als het spel is opgestart pak dan in het eerste beeld het geweer.



Time Rider

Veld 1, World War 1

Blijf zoveel mogelijk aan de linkerkant vliegen. Maar pas op, want er kunnen nog enkele kogels van links komen. Dit gebeurt gelukkig maar zelden. Als je links blijft vliegen kunnen de vijandelijke toestellen je niet altijd raken, maar toch moet je wel eens uitwijken. Om zo veel mogelijk toestellen neer te halen kun je best direct door de vliegtuigen vliegen maar dan wel schietend. Hier moet je ook weer opletten want je weet niet wanneer een vliegtuig kan of zal schieten. Als je een vliegtuig neerhaalt kan er nog een kogel op je afkomen.

Veld 2: World War 2

Hier moet je ook weer links blijven vliegen, maar de vliegtuigen kunnen nu beter uitwijken en kunnen je sneller raken. Ook hier moet je om zoveel mogelijk vliegtuigen af schieten gewoon schietend door ze heen vliegen. Ze schieten nu wel op je, dus moet je iets sneller zijn dan in veld 1.

Veld 3: Korean War

Hier word je aangevallen door helicopters. Ze zijn erg snel en je kunt niet altijd links blijven vliegen. Je moet gewoon op de heli's afvliegen, schieten en geluk hebben. Elk toestel kan op je schieten. Pas ook op dat ze niet onder je gaan vliegen want dan schieten ze naar boven en dan ben je af.

Veld 4: Modern Times

Hier kun je wel weer links vliegen en gaan de toestellen gelukkig niet zo snel. Hier heb je ook een laser die langzaam oplaadt. Door middel van op de cursor down te drukken blijft hij zich altijd heel snel opladen en kun je de laser steeds blijven afvuren.

Veld 5: Future Times

Hier geldt weer hetzelfde als in veld 4, alleen heb je hier een plasma. Als je wilt dat je wapen weer langzaam oplaadt, druk dan op de cursor up.

Flappy

Als je op G drukt ga je naar het volgende veld, maar dan gaat er ook een leven van jou af.



DRAGONSLAYER IV

SPELBESPREKING

In dit spel bereik je het einde, wanneer je alle monsters, 5 in totaal, hebt verslagen ; nl. :

TARANTUNES
EROBONE
ARCHWINGER
ROCKGAEA
DILGUIOS

Men wordt getransfereerd, naar de velden waarin deze monsters op jou wachten, wanneer het je lukt een KROON te pakken. De twee eerste monsters zijn gemakkelijk te verslaan, daarna wordt het echter moeilijker.

Heb je een KROON dan kan je via de schilderijen naar het veld waarin het ZWAARD zich bevindt. Wanneer je dit hebt kan je het laatste monster verslaan.

Je hebt nu alles wat je nodig hebt om dit spel uit te spelen, nl. kaart, uitleg ITEMS. Om nog wat plezier te hebben in het spel, zoek je zelf maar uit met wie en wat je de monsters kunt verslaan.

Het is tijdbesparend, wanneer je stopt, telkens het PASSWORD te noteren. Het vinden hiervan is elders besproken.

Dit spel van FALCON, is voor mij één van de beste en aangenaamste, met veel afwisseling en vooral verslavend !

Juul VERBEYLEN

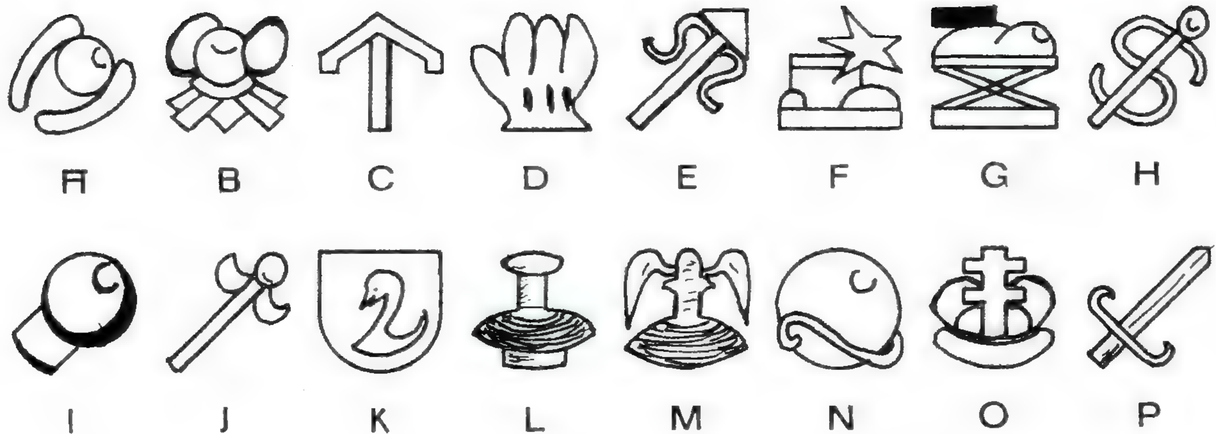
BELANGRIJK

- In de "SHOP" kan men ITEMS kopen
- In de "INN" kan men LIFE & MAGIC kopen
- Toets "Z" dient om te springen
- Toets "↑" dient om te schieten
- Toets "ESC" : hiermee kan men de INVENTORY (ITEMS) bekijken en is tevens PAUZE
- Toets "RETURN" : hiermee kan men van ITEM veranderen

DE LEDEN VAN DE FAM. WORZEN + HUN ITEMS

- RANGER (BLAUW) : B - F - G - I - J - K - L - M - N - O - P
- WARRIOR (GROEN) : B - D - F - I - J - K - L - M - N
- WIZARD (PAARS) : A - E - G - H - I - J - K - L - M - N
- ELF (ROOD) : C - F - G - I - J - K - L - M - N
- MONSTER (ROZE) : J - K - L - M - N
- DOUWE (OUDE) : hiermee kan men het Password inbrengen, daarna vastleggen door op return te drukken.
- GEERA (MET WANDELSTOK) : hiermee kan men het Password oproepen.

ITEMS



A : Met deze vleugels kan men op alle vrije hoogten op het scherm gaan en staan. Dit doet wel de MAGIC verminderen.

B : Hiermee kan men de doodskisten openen, ook ten koste van MAGIC.

C : Doet de rotsblokken verdwijnen.

D : Verplaatst de rotsblokken.

E : De kruisboog verplaatst het schild naar een willekeurige andere plaats en dood de tegenkomende vijanden.

F : Hiermee kan men de vijanden kapot springen.

G : Hiermee springt men hoger

H : Openen van alle deuren, ten koste van MAGIC.

I : De vuurkracht wordt viermaal groter.

J : De vuurafstand (distance) wordt groter.

K : Niet gevonden. Van weinig belang.

L : Geeft nieuwe MAGIC wanneer deze op is.

M : Geeft nieuw LIFE als dit op is.

N : Hiermee komt men terug aan het begin. Is van belang om eventueel het PASSWORD te weten.

O : Kan men als RANGER gebruiken wanneer men snel ergens wil terecht komen en dit d.m.v. de schilderijen. Bij het pakken van de kroon komt men achtereenvolgens bij één van de 5 monsters.

P : Heeft men nodig om het laatste monster te verslaan.



ROTSBLOK



KROON



KIST



DEUR



DOODSKIST



GEHEIME GANG



ONDOORDRINGBAAR



SCHILD

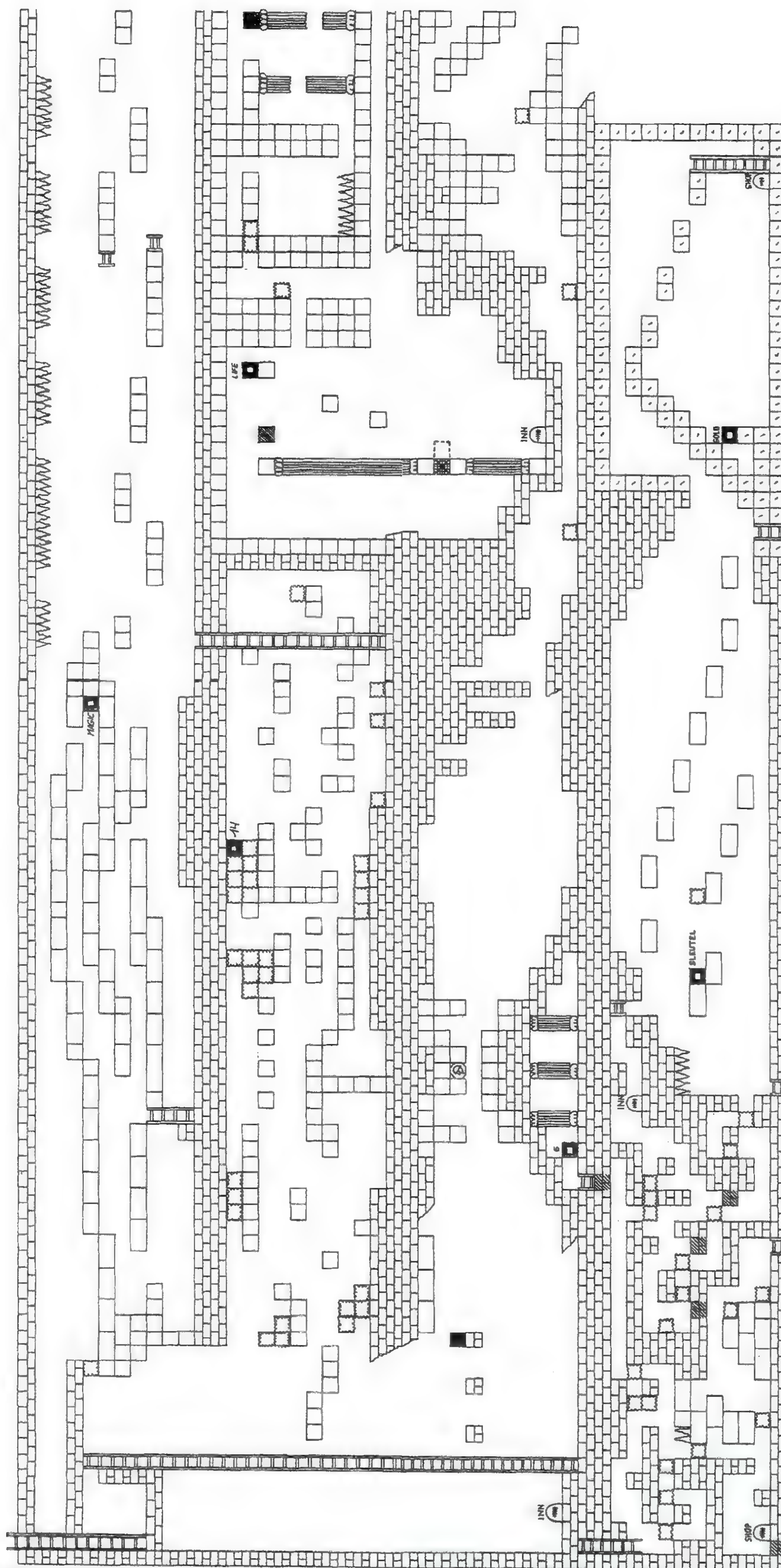


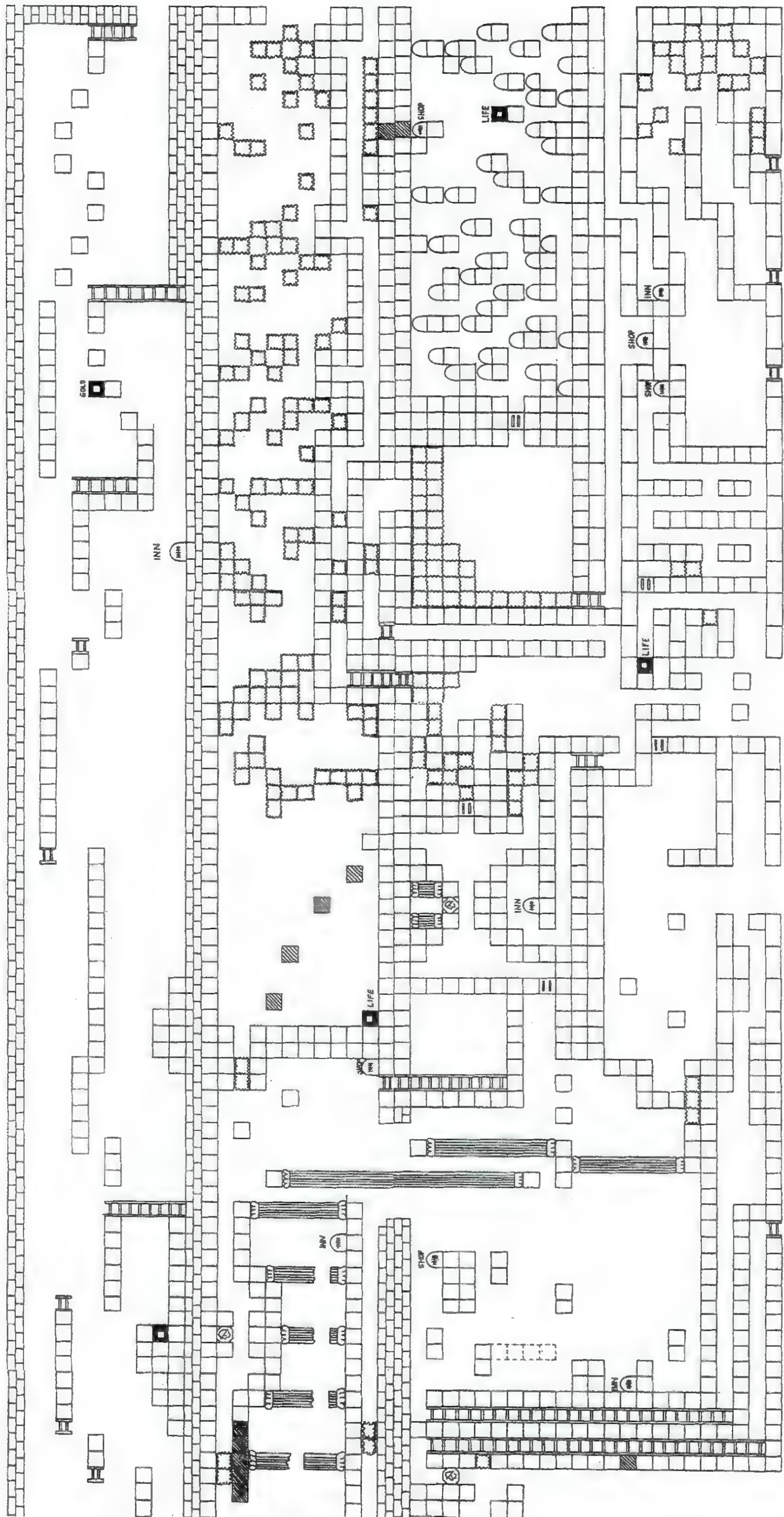
SCHILDERIJ

A	B	C
D	E	F
G	H	I
J	K	L

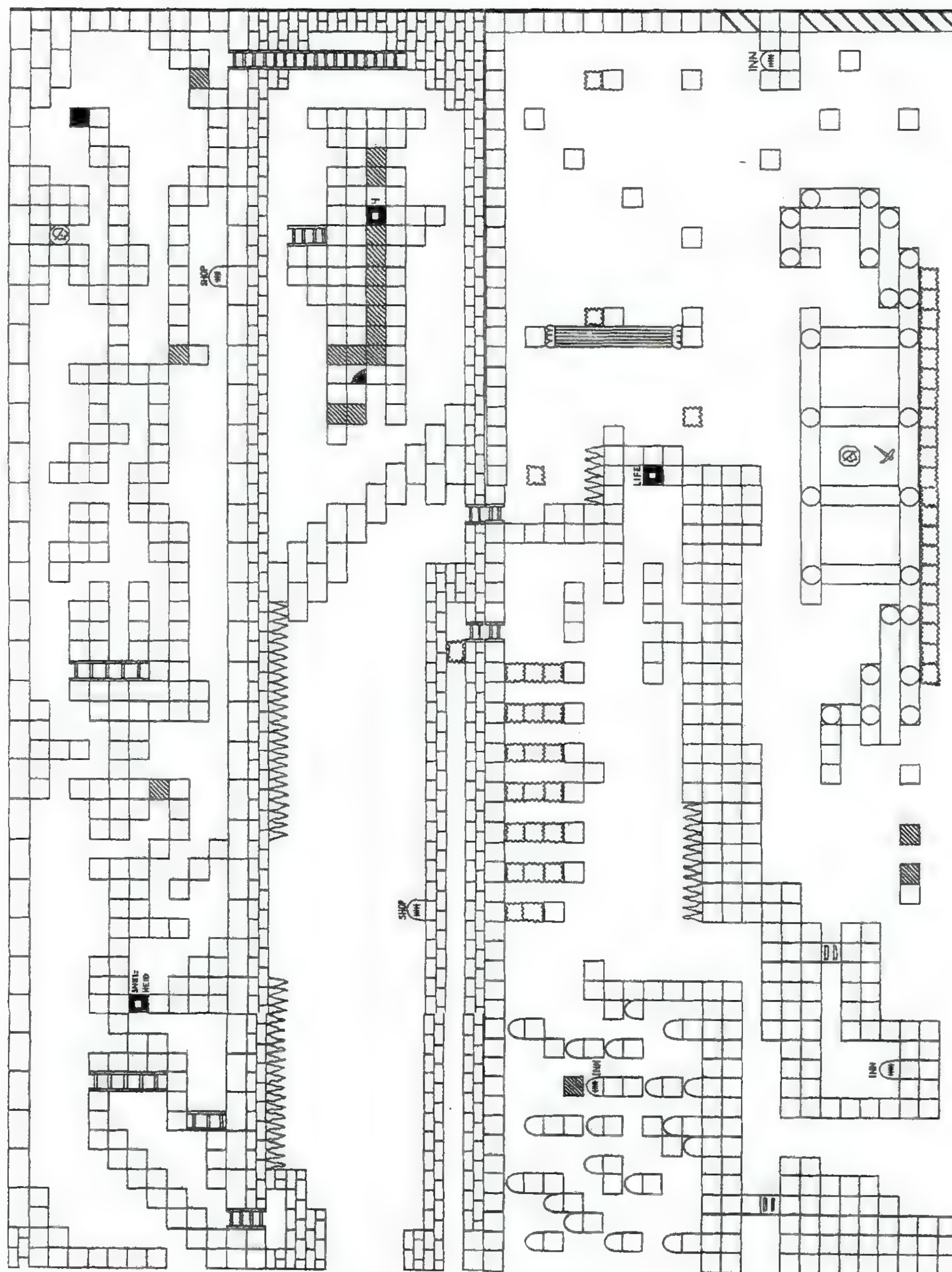
VOLLEDIGE KAART

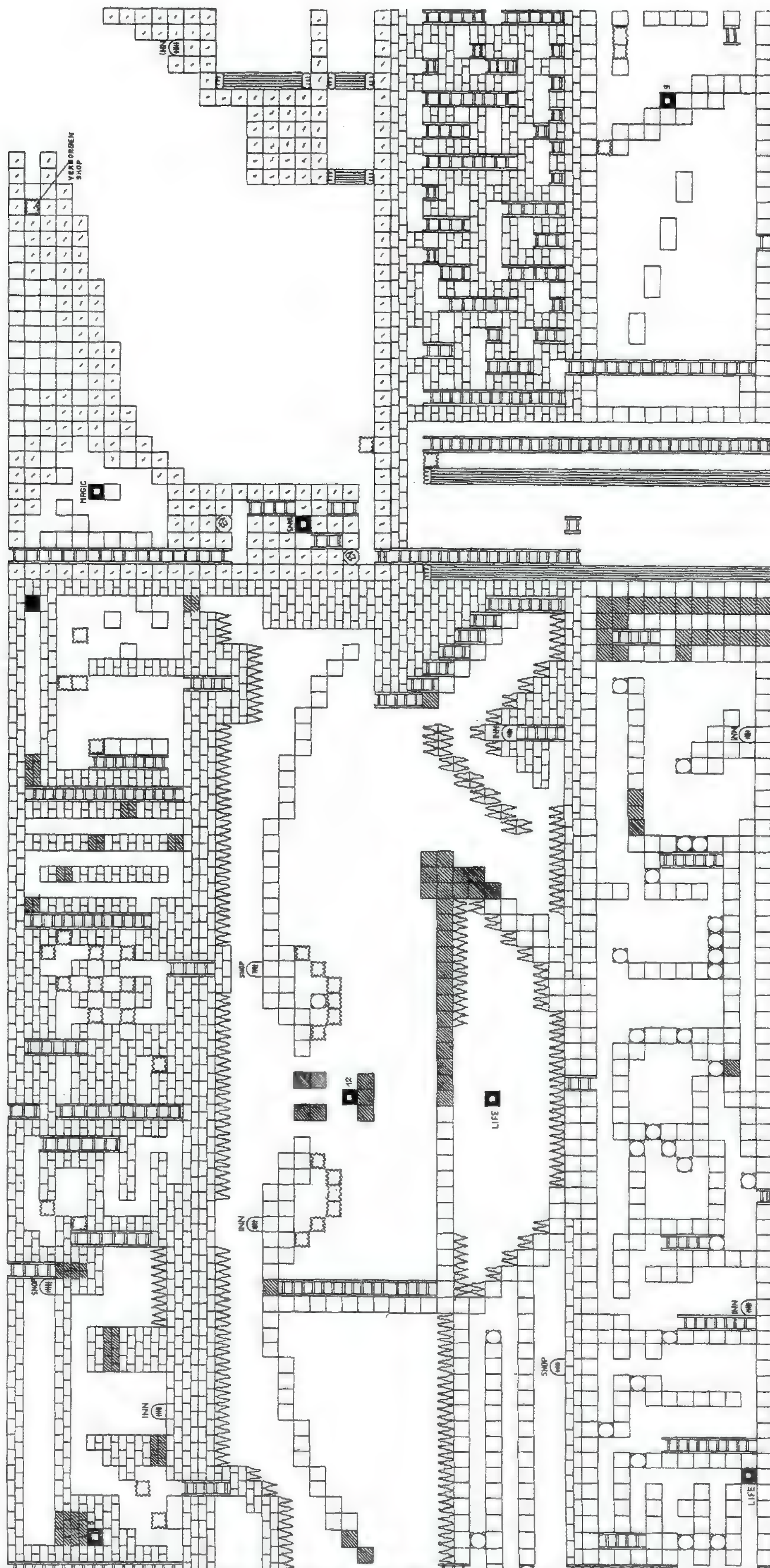
A



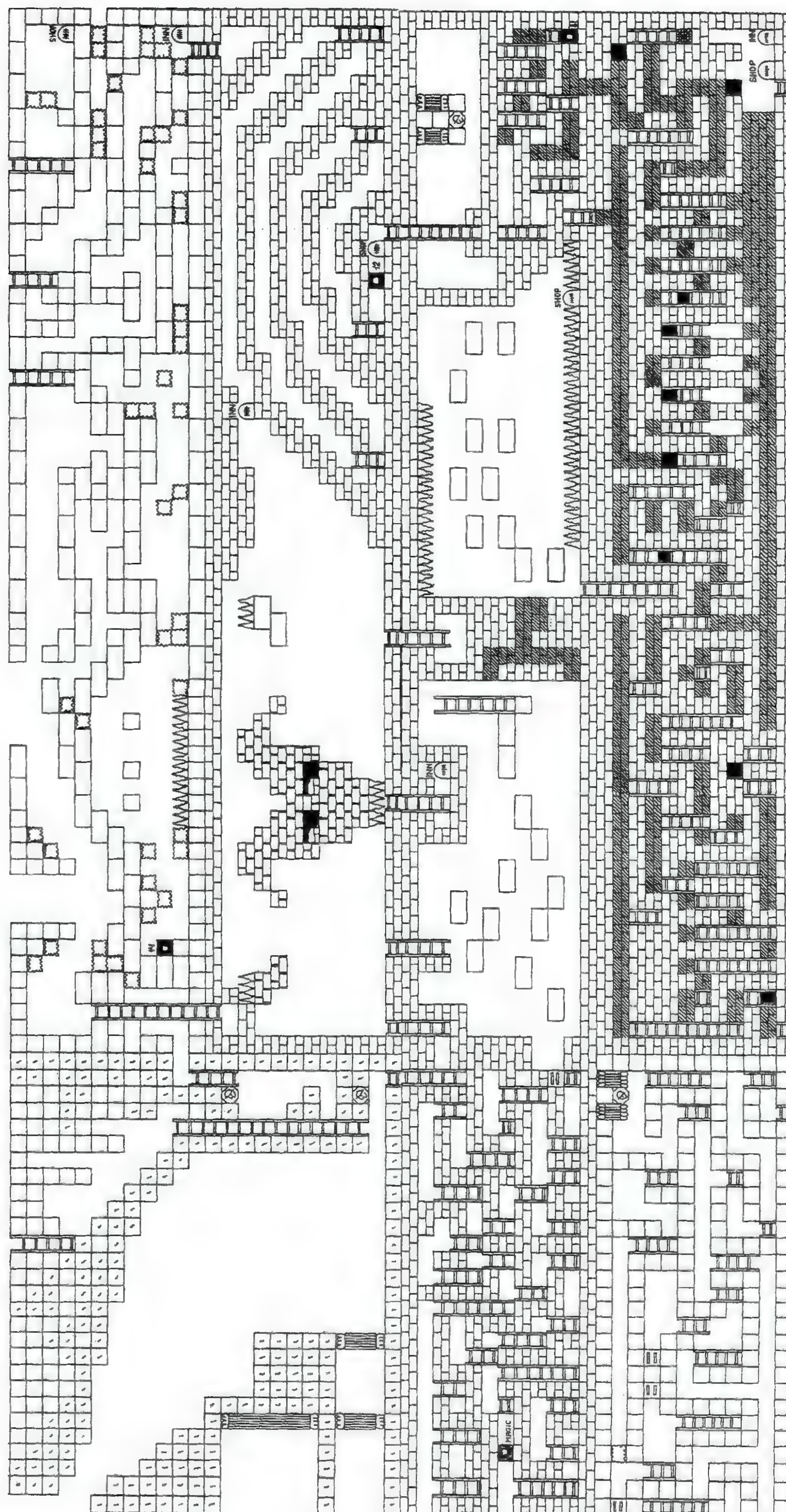

B
GOLD
INN
SHOP
LIFE

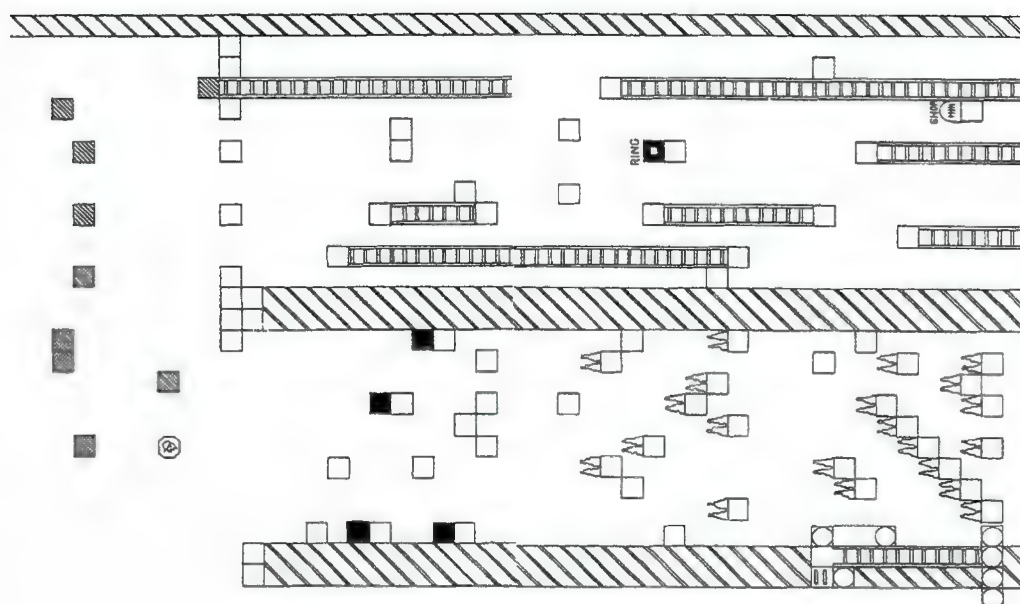
C

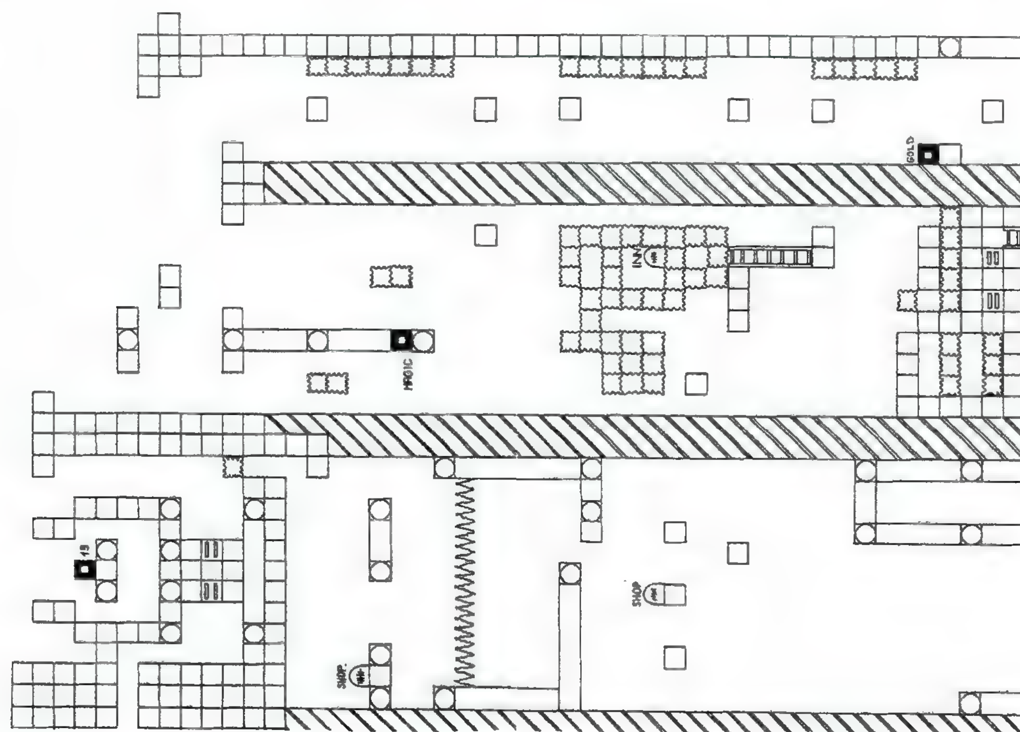


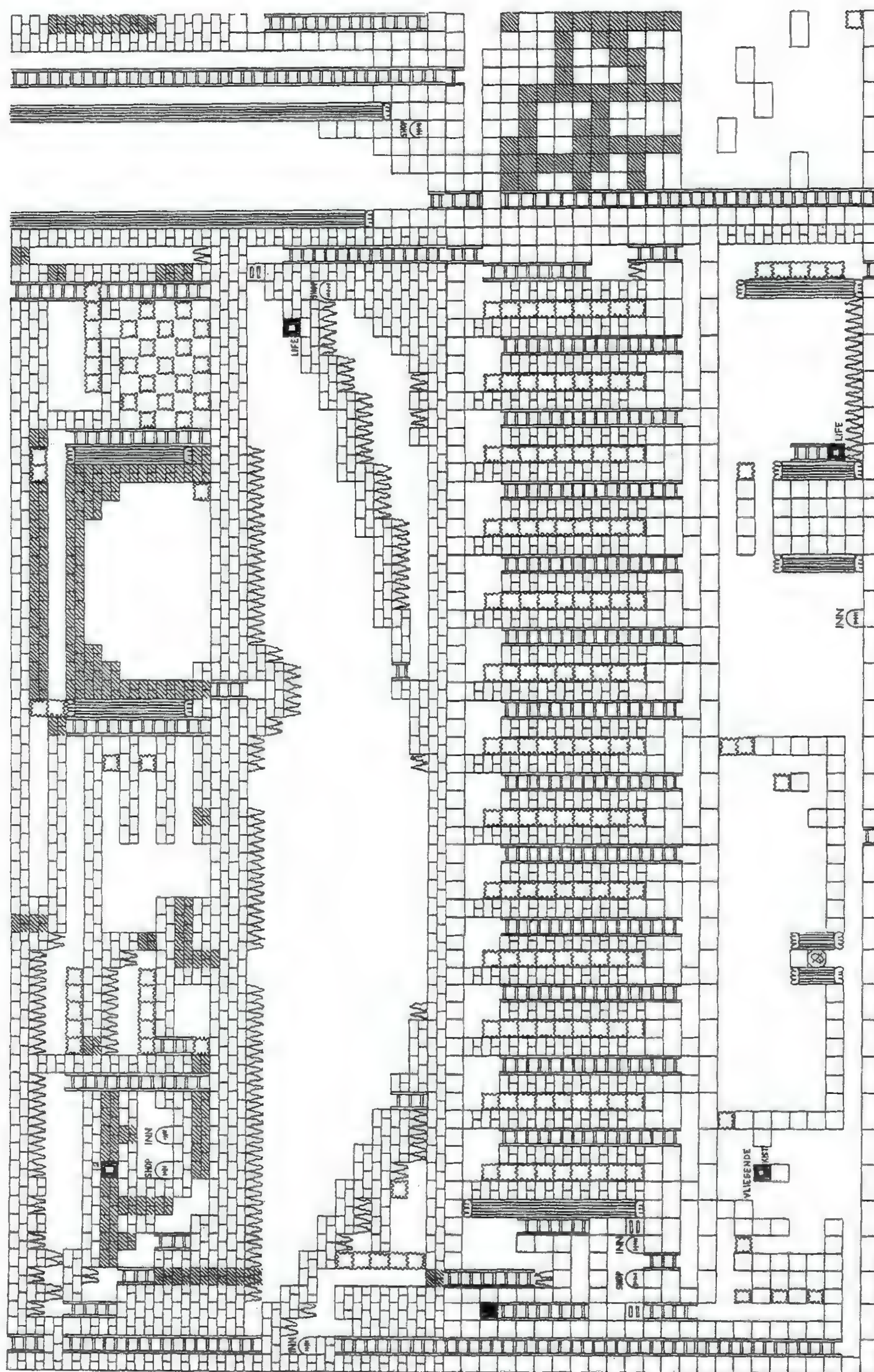

D
VERBORGEN SHOP
MAGIC
INN
SHOP
LIFE

E

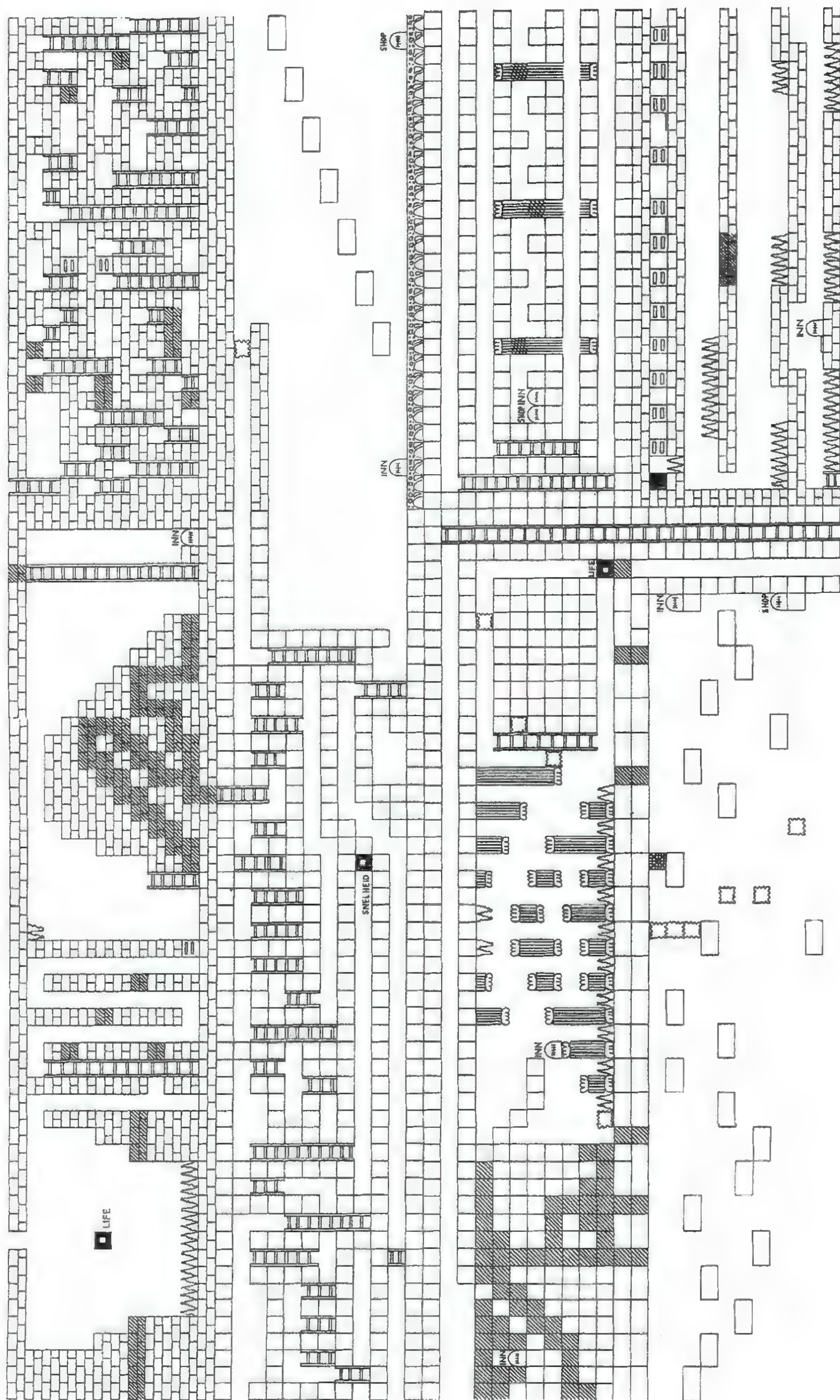


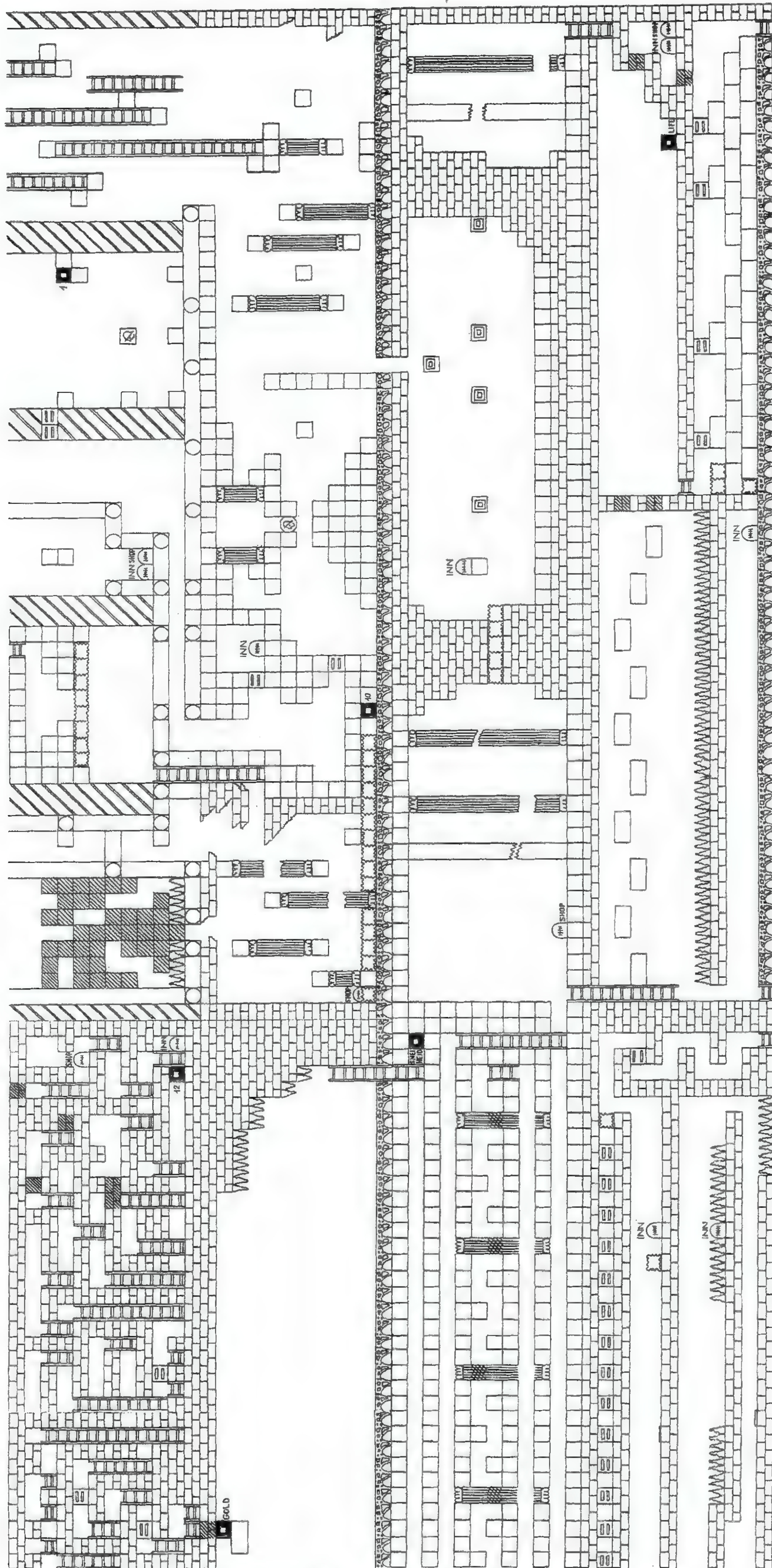

RING
SHOP

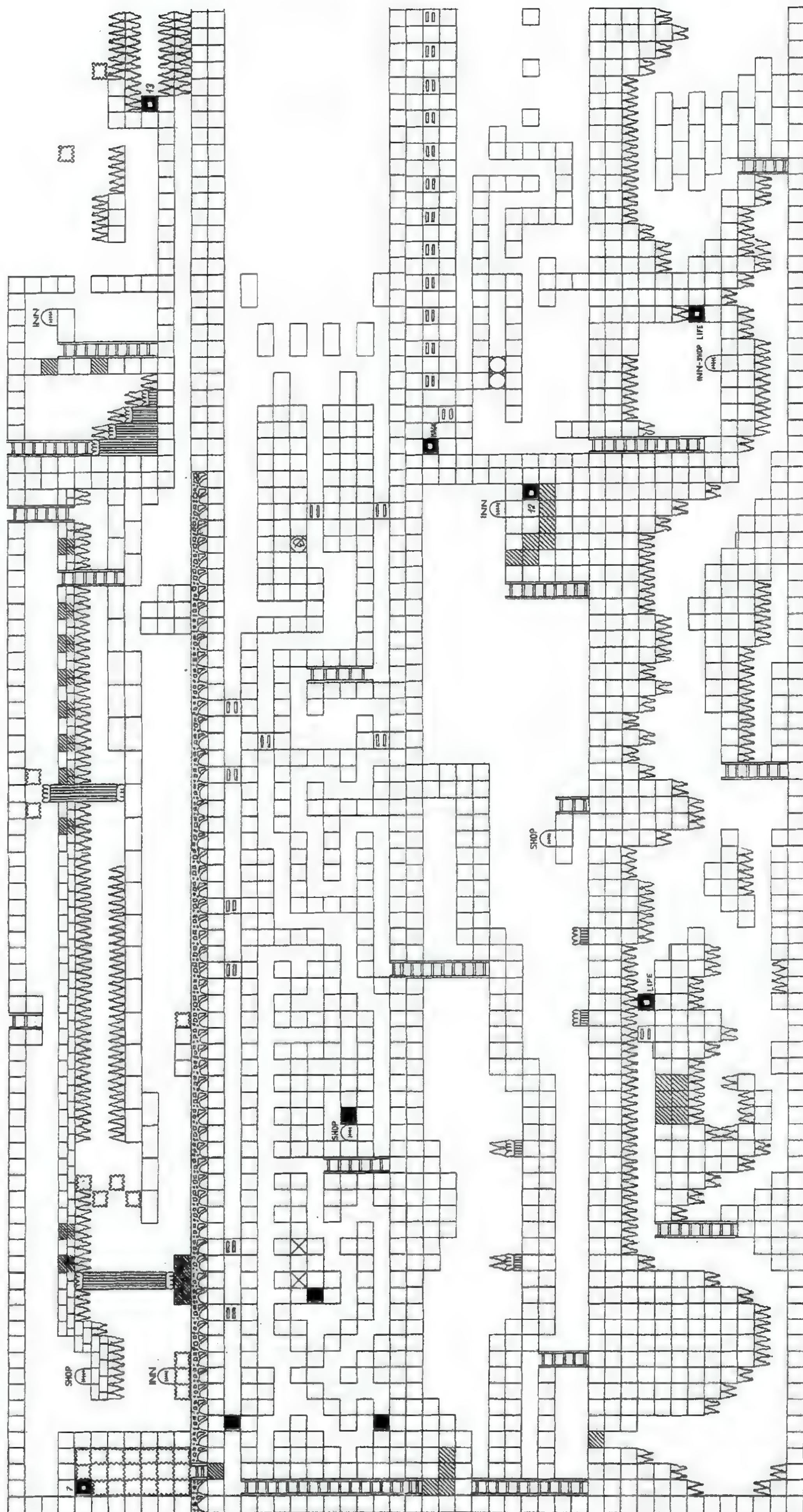

GOLD
INN
MAGIC
SHOP
19


SHOP
LIFE
INN
VLIEGENDE
KIST

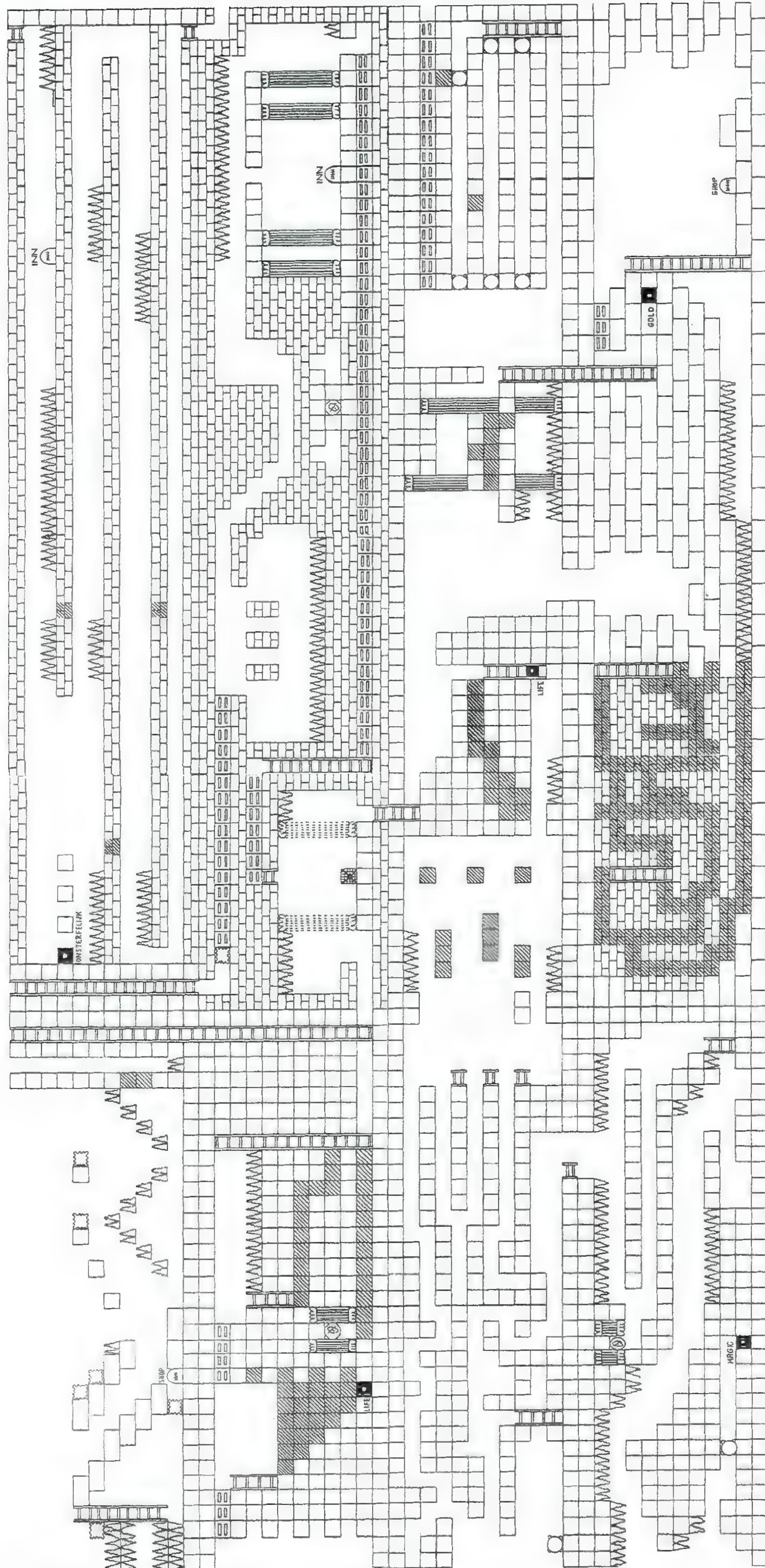
H



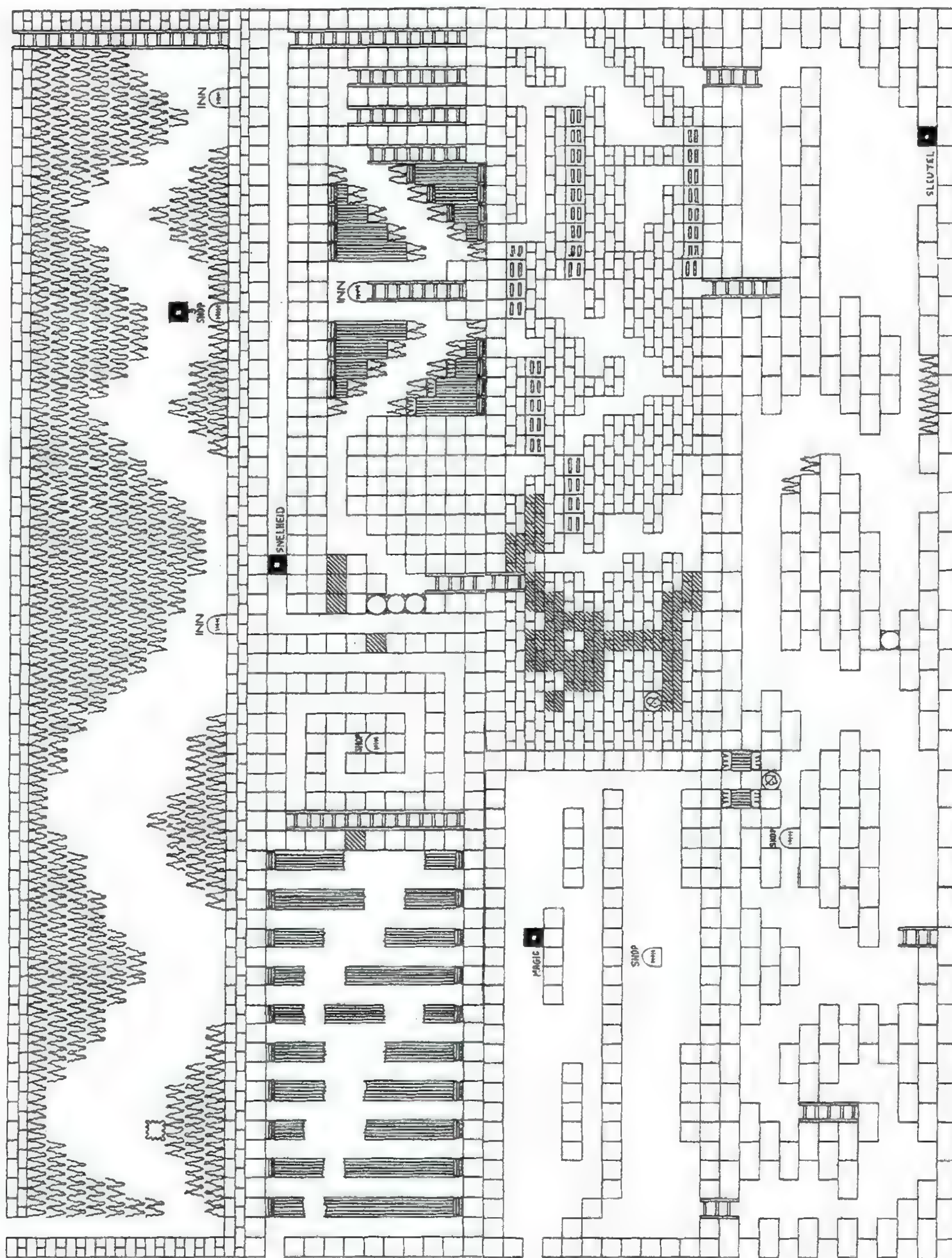



J
INN
SHOP
INN
13
7
SHOP
INN
12
SHOP
LIFE
INN-SHOP LIFE

K



L



Winterhawk

Dit spel bevat net zoals Blow Up en Guttblaster een cheat mode. Om deze te activeren moet je het spel pauzeren en COSMIC intikken. Om de cheat mode uit te schakelen moet je het spel weer pauzeren en weer COSMIC intikken. Cheat mode geactiveerd : cheat mode on. Cheat mode gedeactiveerd : cheat mode off.

Feedback

Betekenis van de P's

Blauwe:	1 speed erbij
Knipperende blauwe:	1 speed eraf
Rode:	20 missiles (afvuren met graph.
Knipperende rode:	1 missile die even doorgaat
Gele:	3 streepjes power erbij
Knipperende gele:	je mag alles even aanrake.

Je kan een P van kleur laten veranderen door erop te schieten.

Stage 1

Verzamel zoveel mogelijk gele P's. Verder is deze stage niet zo moeilijk. Als je op de wat langere, rode monsters die op de grond staan schiet, dan krijg je meestal een P. Het grote monster aan het einde moet je op zijn nek raken, de kogels ketsen dan af en je hoort een ander geluid.

Stage 2

Blijf een beetje bovenaan. Op de grote hoofden kun je beter niet schieten, je moet ze toch heel vaak raken. Pak weer zoveel mogelijk gele P's. Het grote monster aan het einde moet je op zijn gezicht raken, waarschijnlijk op z'n neus. Als hij weg gaat komt er een soort vliegende rups. Je kunt zijn staart afschieten, er blijven dan een paar hoofden over. Als je er daarvan 1 stuk schiet, gaan ze allemaal weg.

Stage 3

Verzamel weer zoveel mogelijk gele P's. Het monster aan het einde moet je raken in het gat dat open en dicht gaat.

Stage 4

Verzamel nu veel blauwe P's voor de volgende stage. Het ruimteschip aan het einde moet je waarschijnlijk raken op de raampjes.

Stage 5

Als je veel blauwe P's hebt is het niet zo moeilijk. Blijf alsmaar rondjes draaien en schieten, je zult dan bijna nooit geraakt worden. Let op : in deze stage komen geen P's voor! Het schip aan het einde is lastiger. Je moet eerst zijn 3 kanonnen stuk maken door er vaak op te schieten. Als dat gebeurd is moet je waarschijnlijk het torentje in het midden op dezelfde manier vernietigen. Zelf ben ik nog niet zover gekomen.

Rastan Saga

De vijanden aan het eind van elke stage kan je op de volgende wijze verslaan:

Stage 1: Reus in gewaad met bijl

Als de reus naar beneden komt, ga dan enkele centimeters van hem vandaan staan. Ga door de knieen (hij kan je dan niet raken) en rammen maar.

Stage 2: Gevleugelde ridder met zwaard

Raak de ridder als hij van beneden komt, loop dan naar een van de zijkanten voor hij jou kan raken. Ga nu door de knieen en raak hem zoveel mogelijk. Als je dit steeds herhaalt, is deze vijand ook te verslaan.

Stage 3: Chinese heilige

Deze knaap schiet vuurballen af. Deze ontwijk je door te knielen. Het is moeilijk om bij hem in de buurt te komen aangezien hij dan wegloopt en wegvliegt. Hij beweegt echter niet als er een vuurbal over het scherm vliegt. Zorg dat je in het midden blijft, ontwijk de vuurbal, loop naar hem toe en meppen maar. Als je dit een aantal malen herhaalt is dit figuur er ook geweest.

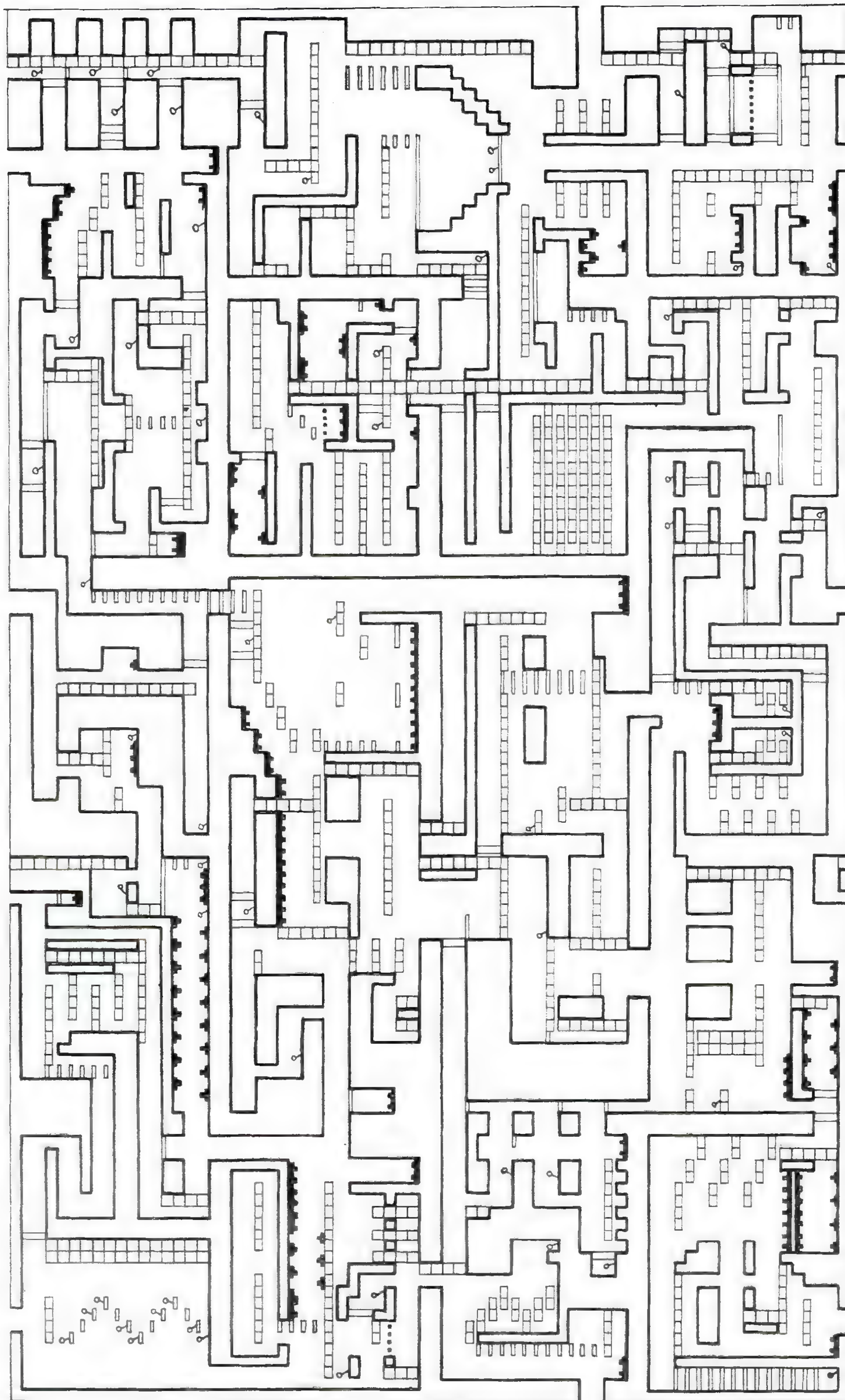
Stage 4: Reuze ridder met zwaard

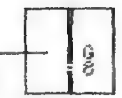
Loop naar de ridder toe en ga op dezelfde plek als hem staan. Je staat nu als het ware in de ridder. Steek nu met het zwaard omhoog door het hoofd van de ridder. Nog een tip voor stage 4: je moet in deze stage een aantal malen via een touw omhoog klimmen, echter in enkele gevallen kan je niet bij het touw komen door recht omhoog te springen. Je moet dan eerst tegen de muur springen en dan via de muur in het touw springen. Je zet je dan als het ware tegen de muur af.

Stage 5: De draak

Wacht tot de draak op je af komt, sla dan met het zwaard omhoog en wel zo dat je de draak door het hoofd of het lichaam steekt. De draak is snel verslagen als je dit steeds herhaalt.

Van stage 6 ga je gelijk naar stage 7. In stage 7 moet je de vijanden van stage 1 tot en met stage 5 nog een keer verslaan. Doe dit op dezelfde manier als bij elke stage beschreven.





G=GEVANGENIS. HIER KOM JE ALS JE IN EEN HOKJE HET VERKEERDE VOORWERP PLAATST. OM ER WEER UIT TE KOMEN HEB JE DE SLEUTEL NODIG (8)

! PAS OP HIER. HET LIJKT ALSOF HIER GEWOON EEN MUUR IS MAAR ALS JE GOED NAAR DE KLEUR VAN DE STENEN KIJKT ZIE JE WAAR DE "VAL-KUIL" ZIT.

Q. OM DEZE DOORGANG TE KUNNEN GEBRUIKEN IS HET NODIG DAT DE GASBRANDER GEPLAATST IS (7)

© MPDenn

TEKENVERKLARING

↔	GEWONE HEEN-EN-WEER DOORGANG
↕	BOVEN-BENEDEN DOORGANG D.M.V. LIFT
↓	"VRIJE VAL"
—	VERSPERRING
C	CIJFER V/D CODE
B	GLAS BIER
$	ZAK GELD
OPERA	STATION
SHOP	WINKEL WAAR DE ITEMS OM DE MUREN TE OPENEN TE KOOP ZIJN
CODE	HIER MOET JE DE ONTSTANE CODE INVOEREN
2¦	MUUR TE OPENEN DOOR HET PLAATSEN VAN VOORWERP IN HOKJE.

*** IN HOKJE NR.X MOET ITEM NR.X ***

1 TANG
2 SCHROEVEDRAAIER
3 ONTSTEKINGSAPPARAAT
4 ENGELSE SLEUTEL
5 HAMER
6 BOORMACHINE
7 GASBRANDER
8 SLEUTEL

TOETSEN

RETURN	= LADDER PLAATSEN (MITS GENOEG RUIMTE)
F4-SPACE-CSR RECHTS	= VERPLAATSEN V/D ITEMS ONDERIN DE ITEMBALK. DIT KAN ALLEEN WANNEER MEN IN HET SHOP-VELD IS OF WANNEER BIJ EEN HOKJE (1-8) STAAT
SPACE	= BAKSTEEN GOOIEN/ PLAATSEN VAN HET ITEM IN HET OM-STIPPELDE KADER IN HOKJE

TIPS

* BEGIN MET NR. 7. DOE DAN 1,2,3 EN 4. GA DAN TERUG EN KOOP 6 EN 5 EN GA DAN ONDERGRONDS TERUG

* VERGEET DE LADDER NIET MEE TE NEMEN ALS JE HEM GEBRUIKT HEBT

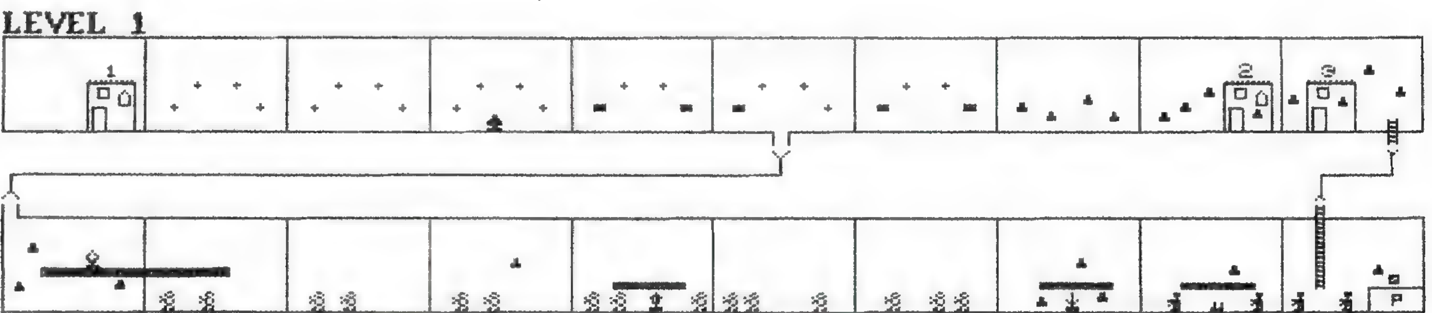
* ZORG DAT JE VOOR JE PUNT Q PASSEERT DE COMPLETE CODE HEBT. JE KAN NL. NIET TERUG !

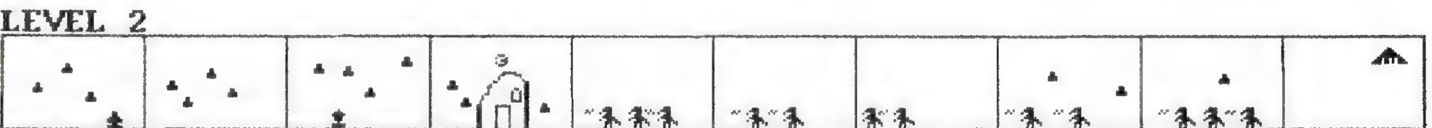
* KOOP DE SPULLEN IN DE VOLGORDE WAARIN JE ZE NODIG HEBT

* PAS OP VOOR DE MESSENTREKKERS. JE GAAT NIET DOOD ALS ZE JE AANRAKEN MAAR JE BENT WEL AL JE GELD KWIJT !

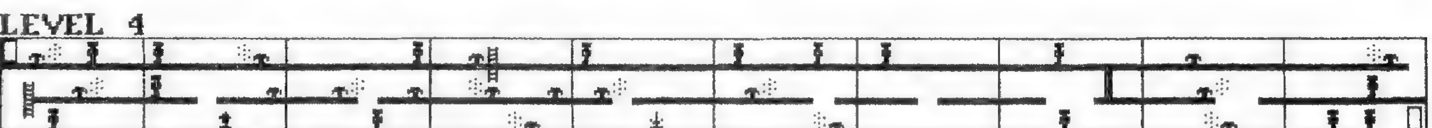
OPERA SOFT

DEEP FOREST





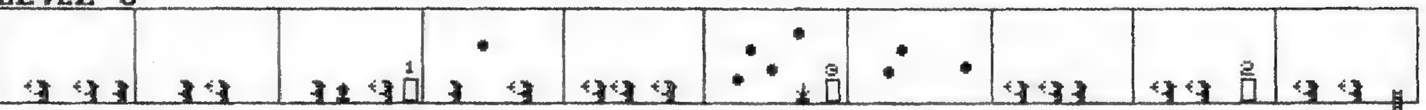




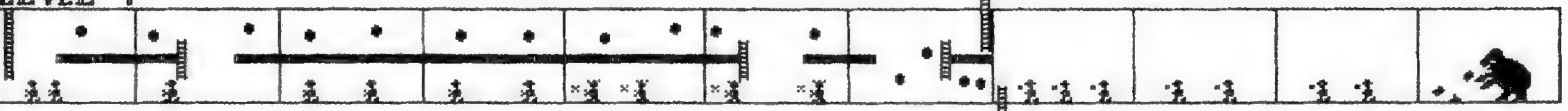


DEEP FOREST

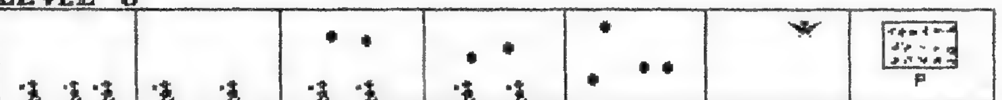
LEVEL 6



LEVEL 7



LEVEL 8



HANDELAREN



ITEMS

=levenswater
=laarzen
=zwaard
=schild
=kristallenbol
=doodshoofd
=prinsesje

VIJANDEN

=100	=1000
=200	=1000
=200	=2000
=200	=2000
=200	=1500
=300	=2300
=600	=2200
=800	=12000
=0	=12000
=100	=12000

Het spel.

Koop in level 1 het sterkste wapen. Pak alle items en hurk dan voor het doodshoofd. Van nu af aan kun je met het prinsesje praten en om magic vragen. Als je nu afgaat druk dan op beide vuurknoppen en je kunt dan verder spelen. In het scherm van een monster kan je niet met het prinsesje praten en leven aanvullen. Zorg altijd voor voldoende potion en metal.

FAKESOFT

Phantis 1

In de **eerste stage** moet je alleen vijandelijke vliegtuigen afschieten en dat is niet erg moeilijk.

In **stage 2** wordt het een stuk moeilijker. Als men door deze stage heen wil komen dan moet men helemaal links-midden gaan vliegen, want er komen achter je ook vliegtuigen. Laat ze voorbij je gaan en schiet ze dan van achteren kapot. Bij deze stage komen ook een soort bellen uit de lucht. Probeer deze bellen kapot te schieten. Als er een bel vanuit de grond komt, moet je boven deze bel overvliegen. Er komt ook een hele grote rode bal uit de grond: ga met je vliegtuig naar rechts onder de bal door. Als je er onder door bent zal de bal gaan zakken en van het scherm verdwijnen. Ga weer met je vliegtuig naar de linkerkant van het scherm en ga weer in het midden vliegen van links. Deze truuk met de rode bal zal je nog enkele keren moeten herhalen. Vlak op het einde van deze stage word je onbestuurbaar en verdwijn je in een gat.

Nu begin je in **stage 3** die zich in een grot afspeelt. Schiet alles kapot wat je kan hinderen in deze stage en je zal er makkelijker doorheen komen. Net als in stage 2 ben je vlak voor het einde onbestuurbaar. Bij het einde landt een stijgertje en er komt een soort kangoeroe waar je op gaat zitten.

Je komt nu in **stage 4**. Je loopt de hele tijd door het water met als wapen een bijl die aan een ketting vast zit. Dood alle mannetjes, kikkers en vliegen. Als je dat doet haal je makkelijk deze laatste stage. Als je dit hebt uitgespeeld zal er "CLAVE ACCESO 18757" veschijnen. Dit is de code om Phantis 2 te kunnen spelen.

Phantis 2

Bij Phantis 2 moet je eerst 18757 intikken.

Bij dit spel begin je lopend. Er komt in het begin een grijze bal op je af stuiteren. Hoe je op deze bal kan komen weet ik niet. Loop met je mannetje alsmaar naar links maar kijk uit voor de mannetjes, spring over ze en blijf links gaan. Op een gegeven moment kom je bij een gat. Ga daarin en je komt op een soort balk terecht. Onder je lopen dan mannetjes. Wacht tot ze voorbij zijn en loop dan van die balk af. Als je dan op de grond staat loop je naar rechts en schiet dan ook op de mannetjes die je tegenkomt.

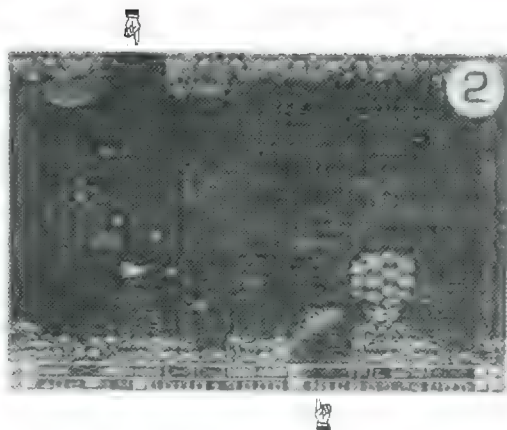
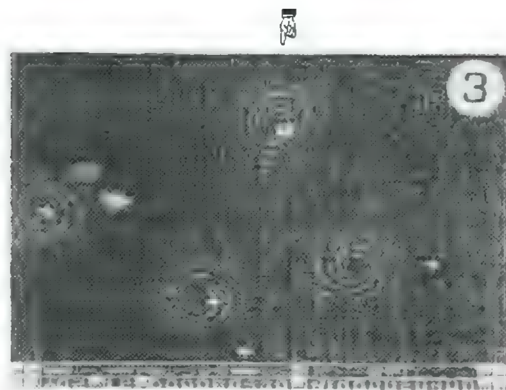
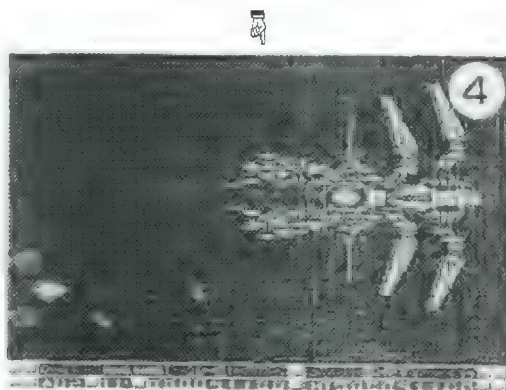
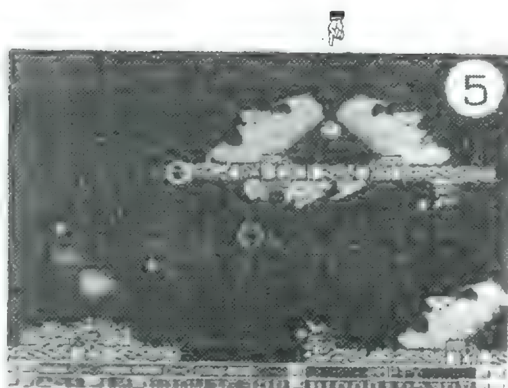
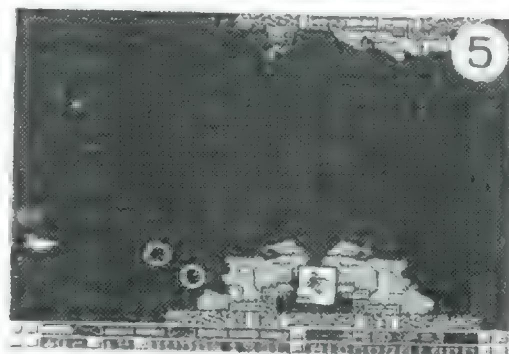
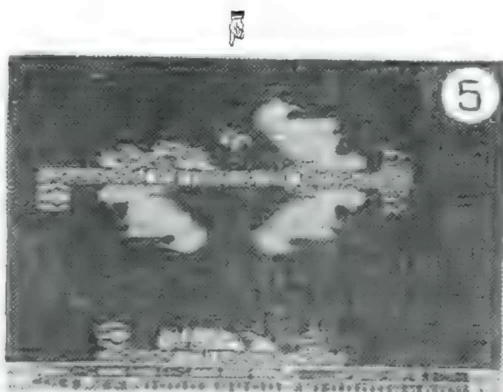
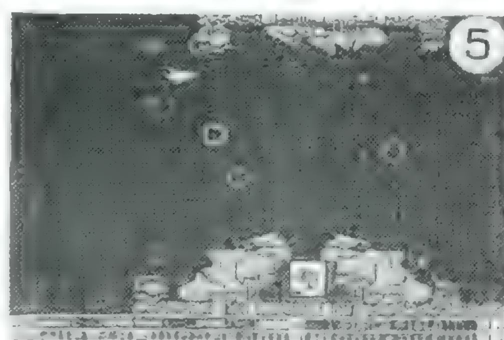
Op het einde van deze gang zie je een soort standbeeld staan dat "CARGA DE PROTONES" heet. Pak het standbeeld, ga weer naar rechts, ga die balk weer op waar je daarnet van af liep, spring nog een keer omhoog en ga het eerste gat in van rechts. Als je dan verder loopt naar rechts zie je een hartje. Pak het hartje en je hebt weer vol power. Loop nu weer terug, spring over het gat heen en ga op de middelste trede staan. Nu moet je op het puntje gaan staan van die middelste trede. Spring op de bovenste balk van rechts. Blijf nu alsmaar naar rechts lopen tot je bij een gat komt. Spring over dit gat heen, loop door de donkerblauwe muur heen en spring over het gat dat je daarna tegenkomt. Als je er overheen bent gesprongen loop je het gat in. Je komt dan op een balkje te staan. Spring van het balkje naar het hartje toe en pak het hartje voor power. Loop dan het gat weer in. Als je op de grond staat komt er een slang op je af. Schiet hem neer. Dan moet je naar links blijven lopen tot je bij een gat komt. Ga daarin en blijf alle beesten neerschieten. Tegelijkertijd moet je naar rechts lopen en over de gaten springen die je tegenkomt.

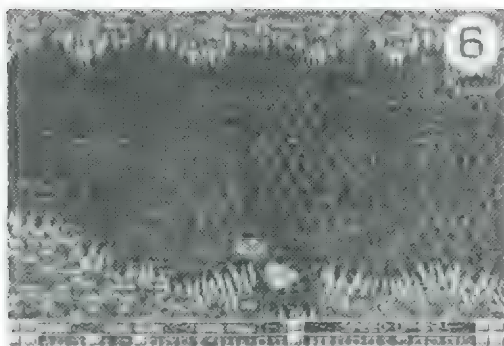
Op een gegeven ogenblik zie je een S-teken dat "MEDALLON DE ACCESSO" heet. Pak het S-teken, loop naar links, laat je vallen in het gat dat je het eerste tegenkomt, pak het hartje, loop dan naar links, spring op het balkje dat je dan ziet en spring van het balkje links omhoog, dit moet je 2 keer doen. Loop nu naar links en je komt bij een poort die voor je open gaat. Ga het poortje in en blijf naar links lopen. Laat je vallen in het gat dat je het eerste tegenkomt. Nu kom je in water terecht. Let op: hier in het water zitten vijanden. Die vijanden kan je zien door hun ogen die boven het water uitsteken. Loop nu naar rechts tot je bij een helicopter komt. De helicopter brengt je een stuk verder weg.

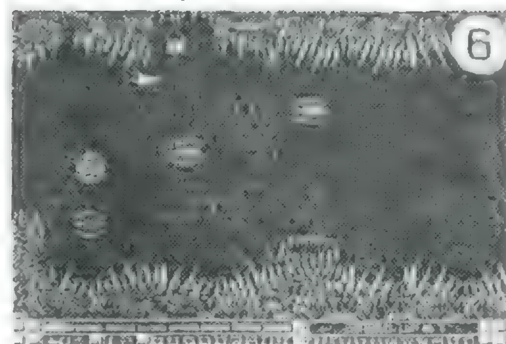
Nu kom je bij velden van vallende sterren en lava. Kijk uit voor bellen die uit de lava komen, want als ze je aanraken nemen ze al je power weg en je kan ze niet stukschieten.

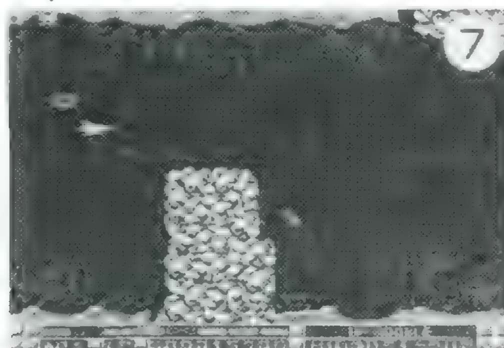
Aan het einde van deze gang moet je omhoog gaan door van steen tot steen te springen. Als je helemaal bovenaan bent, moet je alsmaar naar links lopen. Dan zie je een mannetje met een ketting tussen zijn handen. Dat mannetje moet je aanraken en je hebt het spel uitgespeeld.

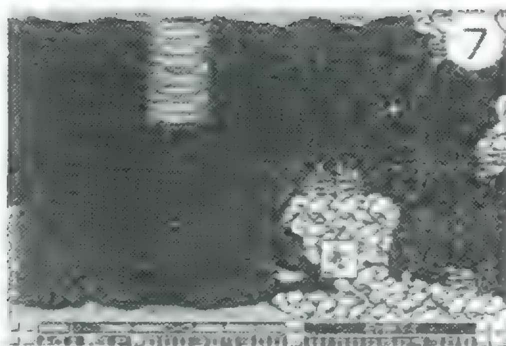


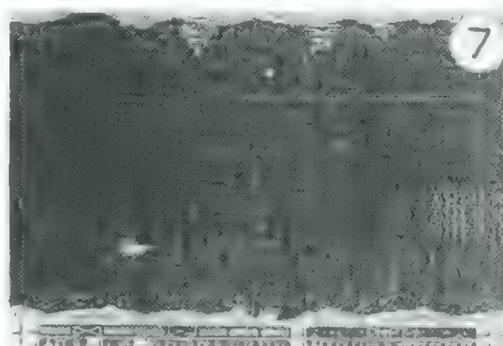

2

3

4

5

5

5

5

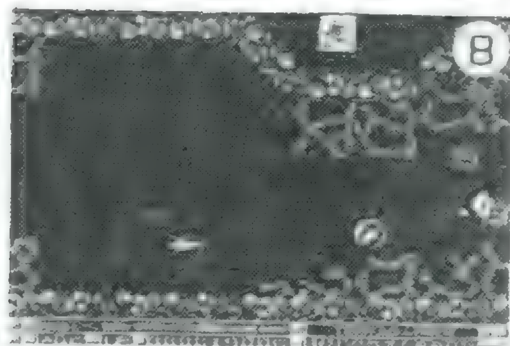

6

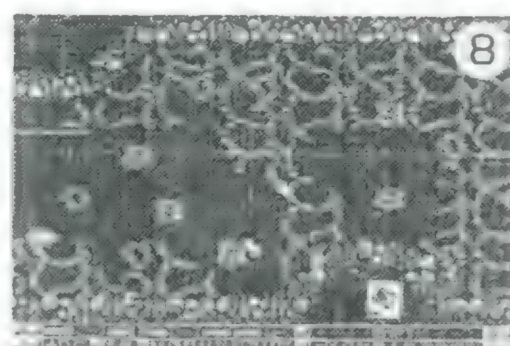

6

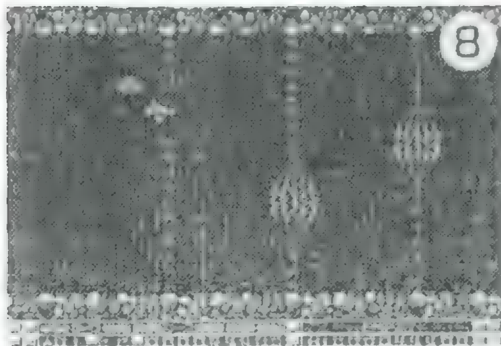

7

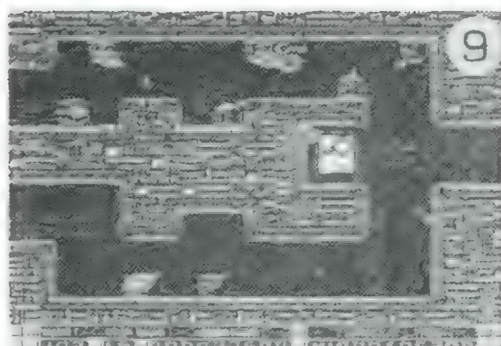

7


7

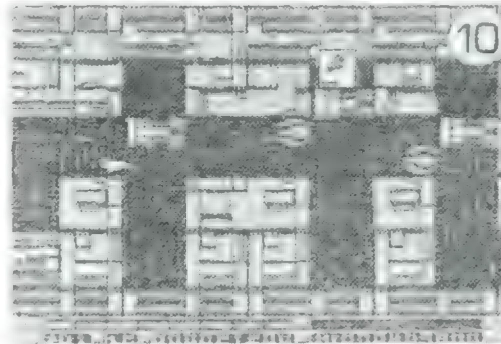

8


8









Nemesis 3

Hierboven staan uitprints van de "maps" en "weapons" van Nemesis 3. Van sommige zijn er in een stage meerdere mogelijkheden. Een paar voorbeelden. In stage 3 zit het extra weapon in the black hole waar geen wit sterretje in draait. In stage 4 komt het slechts bij een van de vier ruimteschepen voor (blijft iets langer staan). In stage 5 komt het extra weapon ook voor bij de ondersteboven hangende koppen (rug naar elkaar/uitprint linksonder pagina 91). In stage 6 zit het ergens in een van de gaten boven of onder. Enz... Vandaar dat het eigenlijk te moeilijk is om ze allemaal uit te printen. De meest voorkomende plaatsen staan echter wel op de maps.

Tip: druk F1 - find - RETURN - F1. De extra weapons en maps zullen door de sensor aangeduid worden.



Galaga

Bij dit spel kan je best je in het eerste veld laten kapen door zo'n groen vliegtuig. Schiet dan alle vliegtuigen stuk, behalve het vliegtuig dat jouw vliegtuig heeft gekaapt. Wacht tot dit vijandelijke vliegtuig naar beneden komt en schiet het kapot (KIJK UIT DAT JE NIET OP JE EIGEN VLIEGTUIG SCHIET). Het gevolg daarvan is dat jij 2 vliegtuigen naast elkaar in het veld hebt. Zo kan je beter de velden uitspelen.

Bubble Bobble

Als je het spel tot stage 100 kan spelen en als je erin slaagt super bonner te verslaan, verschijnt er eerst een leuk plaatje en een "happy end". Dan verschijnt er een nieuw scherm waarop te lezen staat : "This is not a true ending. You have to solve the mystery of ..." (de naam van het mysterie ben ik vergeten). Daaronder staan een aantal onbegrijpelijke tekens. Deze tekst is echter makkelijk te ontcijferen doordat de eerste 2 rijen niets anders zijn dan het alfabet omgezet in vreemde tekens. De rest van de tekst is (na vertaling):

ULDLDUUL
FOR GET THE POWER OF RAINBOW

Deze code moet je intikken in het beginscherm, daar waar je moet kiezen tussen 1 of 2 spelers. De code invoeren doe je als volgt:

U = joystick/cursor omhoog
D = joystick/cursor omlaag
L = joystick/cursor naar links
R = joystick/cursor naar rechts

Als je dit gedaan hebt zal het scherm blauw worden en verschijnt er bovenaan: **SUPER BUBBLE BOBBLE**. Wanneer je nu het spel opstart zal je zien dat de vijanden niet meer dezelfde zijn.

Gedurende het spel kan je nog meer van die code's vinden, namelijk in de bonusstages. Deze zijn dan weer te vinden in de poortjes. Deze poortjes verschijnen in stage 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 en 90. In stage 100 kan er natuurlijk geen verschijnen want dit is de laatste stage. Het is wel mogelijk dat er een verschijnt in stage 99. Als je zo'n poortje binnengaat, kom je in een veld waar een heleboel diamantjes liggen en in het midden staat weer een onleesbare tekst. De tekens zijn echter altijd dezelfde dus het alfabet blijft bruikbaar. Ik heb al 5 verschillende code's gevonden:

- *DULDLUDU*
  Je krijgt meteen een schoentje (power up). Deze code heb ik gevonden in stage 20. Onder de code stond de volgende tekst : FIRST KEYWORD...R
- *RRUUDLDUU*
  SECOND KEYWORD...A (RONDE 30)
  Je kan kiezen in welke stage je begint (tussen 1 en 30).
- *UULRULDD*
  SIXTH KEYWORD...?(*) (RONDE 80)
  Je krijgt meteen 5 levens.
- *LDLULDLU*
  SEVENTH KEYWORD...W (RONDE 90)
  Je krijgt alle snoepjes + schoentje behalve de snelschietsnoep.
- *RURDRURD*
  (**) Je krijgt alle snoepjes + schoentje

(*) Ik was niet snel genoeg om op te schrijven wat het 6e keyword was. Als je nl. te lang in de bonusstages blijft verschijnt er zo'n witte walvis, en als die je pakt...

(**) Dit keyword heb ik zelf gevonden, gewoon door het tegengestelde te doen dan met de code uit ronde 90. Ook deze code's moet je invoeren tijdens het beginscherm. Let op: je moet eerst de code voor super bubble bobble invoeren, anders werken ze niet. Je kan ook nooit meer dan 1 code (de code voor super bubble bobble niet meegerekend) tegelijk ingeven. Als je met 2 spelers speelt krijgt jammer genoeg slechts 1 speler de krachten. Je kan kiezen wie dit wordt door de code in te voeren met de joystick in poort 1 of 2. De items die je verkrijgt door deze code's behoud je altijd, zelfs al verlies je een leven. Zoals je ziet zijn er in stage 10 en 50 geen poortjes te vinden. Hier kunnen echter wel deurtjes (niet dezelfde) verschijnen. Als je deze pakt sla je een heleboel stages over.

Algemene tips

- Het is mogelijk om altijd eten uit je bubbels te doen vallen als je alle vijanden vernietigd hebt. Dit doe je door de 2 laatste cijfers van je score gelijk te stellen. Vang dus eerst alle vijanden in bubbels, maar vernietig ze niet, pak alle items en bonussen. Als je score nu bijvoorbeeld 176940 is dan moet je daar 176990 van maken. Dit doe je door een aantal bubbels kapot te maken (bijvoorbeeld door tegen een muur te gaan staan en blazen ; je bubbels ontploffen dan onmiddellijk). Elke bubbel levert 10 punten op. Blaas nu zoveel mogelijk bubbels en maak dan al de vijanden kapot (zorg wel dat je ondertussen geen punten bijkrijgt), uit alle bubbles vallen nu bonussen. Als je met 2 speelt kan je dit ook doen door het laatste cijfer van de 2 spelers gelijk te stellen (bijvoorbeeld 64340 en 83240).
- Het is altijd het beste om met 2 te spelen. In stage 100 is het zelfs onmogelijk alleen. Om met 2 te spelen moet je echter niet met 2 personen zijn, je kan ook alleen spelen en afwisselen tussen de 2 spelers, of 1 speler op een veilige plek stellen terwijl je met de 2e speelt (zo kan je voorkomen dat je, na alle levens te hebben verloren, in het continue-scherm terechtkomt. Als dit gebeurt verlies je namelijk je power up).

Enkele vragen

- Een van de items die je kan krijgen is een bel. In de handleiding staat vermeld dat je met dit item weet wanneer er een item verschijnt. Ik dacht dat hiermee bedoeld werd dat je een belletje zou horen telkens er een item verschijnt. Dit is echer niet het geval. Welk effect heeft deze bel dan?
- In de bonusstages staat er onder de code telkens een keyword (zie boven). Ik denk dat je met deze

keywords het woord RAINBOW moet maken. Kan iemand mij zeggen of dit klopt en waar en hoe je dit moet invoeren? Kent iemand nog andere code's en keywords?

- Afgezien van al deze truuks is het mij nog niet gelukt het spel uit te spelen. Telkens als ik stage 100 uitspeel verschijnt er nl. een tekst waarin verteld wordt dat het geen echt einde is, en dat ik eerst nog iets nodig heb. Daarna keer ik terug naar een andere stage. In een Nintendo-tijdschrift staat dat je in stage 99 een kristallen bol moet vinden om het spel uit te kunnen spelen, maar in heel het spel heb ik nog nooit een kristallen bol gevonden. Weet iemand wat je moet doen om het spel echt uit te spelen?
- Tijdens het spelen heb ik ooit een item gevonden dat niet in de handleiding staat nl. een soort klok. Als ik deze pak wordt het scherm iets lichter van kleur, maar verder niets meer. Weet iemand wat deze klok doet?
- Als ik in een bonusstage op STOP druk ga ik meteen naar de volgende stage en worden de kleuren van het scherm donkerder. Wat betekent dit?
- Het is me al overkomen dat in de extend bubbels de sterren die uit de bubbels komen niet samenkomen en een leven bijgeven maar ontploffen. Maakt dit enig verschil?
- In de handleiding staat dat de verschijning van de items te maken heeft met bepaalde voorwaarden. Ik heb al vanalles geprobeert maar de items verschijnen altijd willekeurig. Kan iemand mij zeggen of wat in de handleiding staat klopt, en indien ja wat de voorwaarden zijn?

Kung-Fu Master

Eerst een paar algemene zaken:

- met kick bedoel ik gewoon de vuurknop indrukken.
- met low-kick bedoel ik naar onderen sturen en de vuurknop indrukken.
- met high-kick bedoel ik naar boven sturen en de vuurknop indrukken.
- de messenwerpers gooien 2 messen naar boven en 1 naar beneden.
- als de mannetjes je vasthebben kan je je losmaken door een paar keer links-rechts te sturen.
- bukken = joystick naar onderen
- springen = joystick naar boven.

Floor 1

Ga altijd naar links. Draai alleen om als de mannetjes echt dichtbij in de buurt zijn. Vanaf punt 3 komt er een messenwerper achter je. Laat hem doen. Ontwijk zijn messen door te springen en te bukken. Als je bij de baas aankomt komt de messenwerper snel naar je toe. Schakel hem dan uit. De baas verslaag je het best door een paar keer de low-kick en daarna een paar keer de high-kick toe te passen.

Floor 2

Als een vaas valt komt er een slangetje uit dat niet dood is te krijgen. Als een pot valt komt er een draak uit. Deze schakel je best met de low-kick uit: je hebt dan geen last van zijn ietwat slecht geurende adem. Indien je treuzelt komt er een bolletje naar beneden gevallen dat in het midden van het scherm blijft hangen. Schakel dit onmiddellijk door de high-kick uit: anders explodeert het in drie fragmenten en ben je in Walhalla. De meester-vijand is hier een boomerang-werper. Stap op hem toe buk (voor zijn boomerang) stap terug verder buk razendsnel (voor zijn terugkerende boomerang) en ga dan alsmaar door naar rechts. Schakel hem uit door steeds de low-kick toe te passen.

Floor 3

Pas steeds de low-kick toe. Als er een lilliputter begint te 'vliegen' pas dan de high-kick toe. De grote baas schakel je het best uit door afwisselend de low- en high-kick te gebruiken.

Floor 4

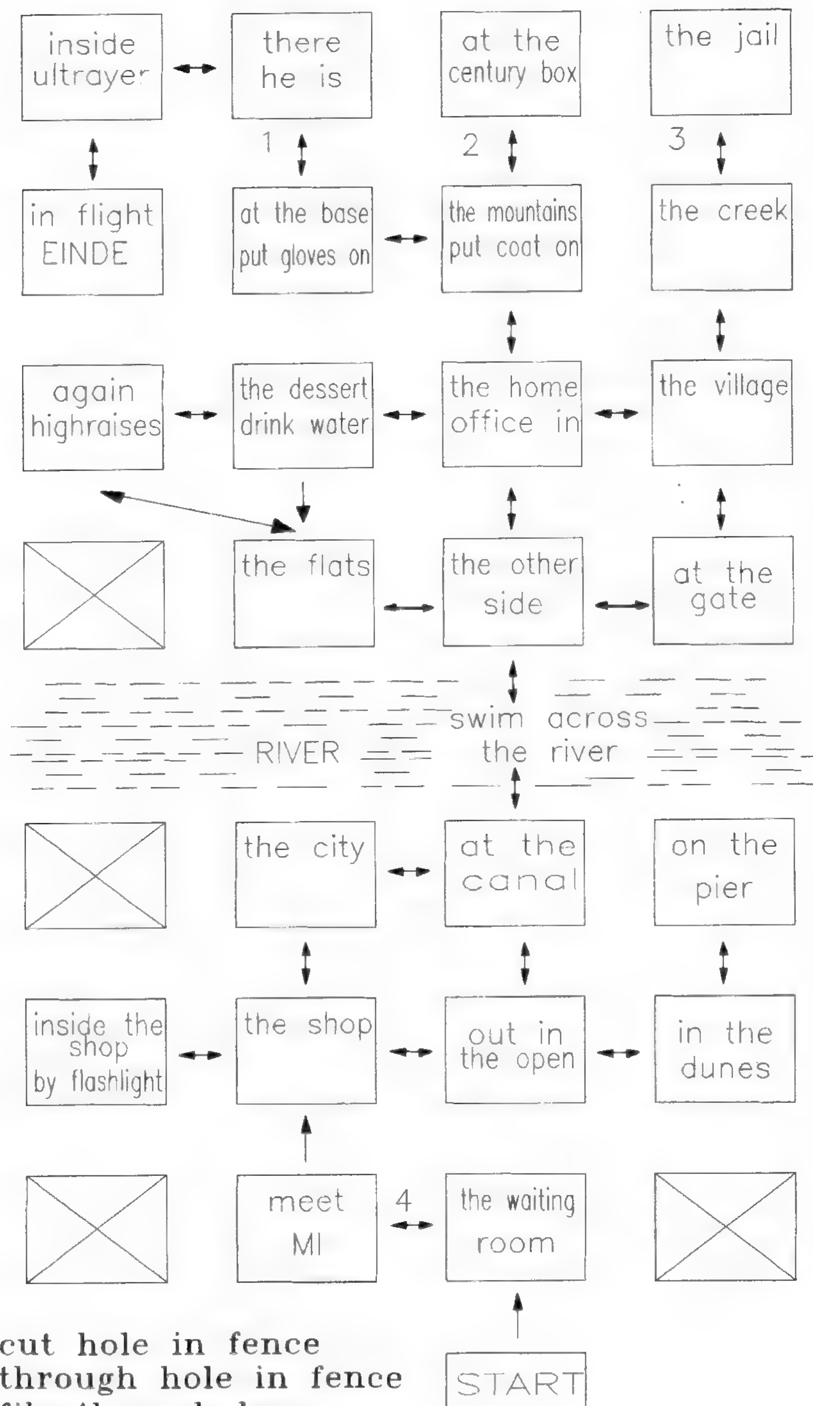
Van de vlinders die hoog vliegen heb je geen last want ze raken je toch niet (behalve als je de high-kick toepast domoor!). De middelhoog vliegende vlinders dood je het best met een gewone kick. Pas wel op! Sommige vlinders komen teruggevlogen. Draai je om en schakel ze met een kick uit. Ook kan het zijn dat er zeer laag vliegende vlinders achter je komen. Draai je dan om buk je en druk op vuurknop 2 of op de graph-toets. Bij de grote confrontatie hoef je gewoon naar rechts te gaan je te bukken (voor de bol) verder naar rechts te gaan je terug te bukken (voor de vleermuis). Ga altijd door naar rechts de baas verdwijnt wel in rookpluimen. Als je niet rechtser meer kan buk je dan want de baas komt in zijn rookpluimen aan. Blijf je gebukt houden terwijl je op de graph-toets of op vuurknop 2 blijft drukken. Hij zal snel van de stelling afvallen.

Floor 5

Als met de vorige stages geen problemen had is dit een lachertje: alleen kan de grote schurk wat voor problemen zorgen. Gebruik om hem te verslaan de grootst mogelijke verscheidenheid aan slagen. Je moet wel snel zijn want hij beschermt zich en zijn energie-balk groeit razendsnel aan. Geef echter niet op want als ook hij uitgeschakeld is komen pas de mooie momenten...



Spy Story



1 cut hole in fence
2 through hole in fence
3 file through bars
4 knock door

Erwin Hellings

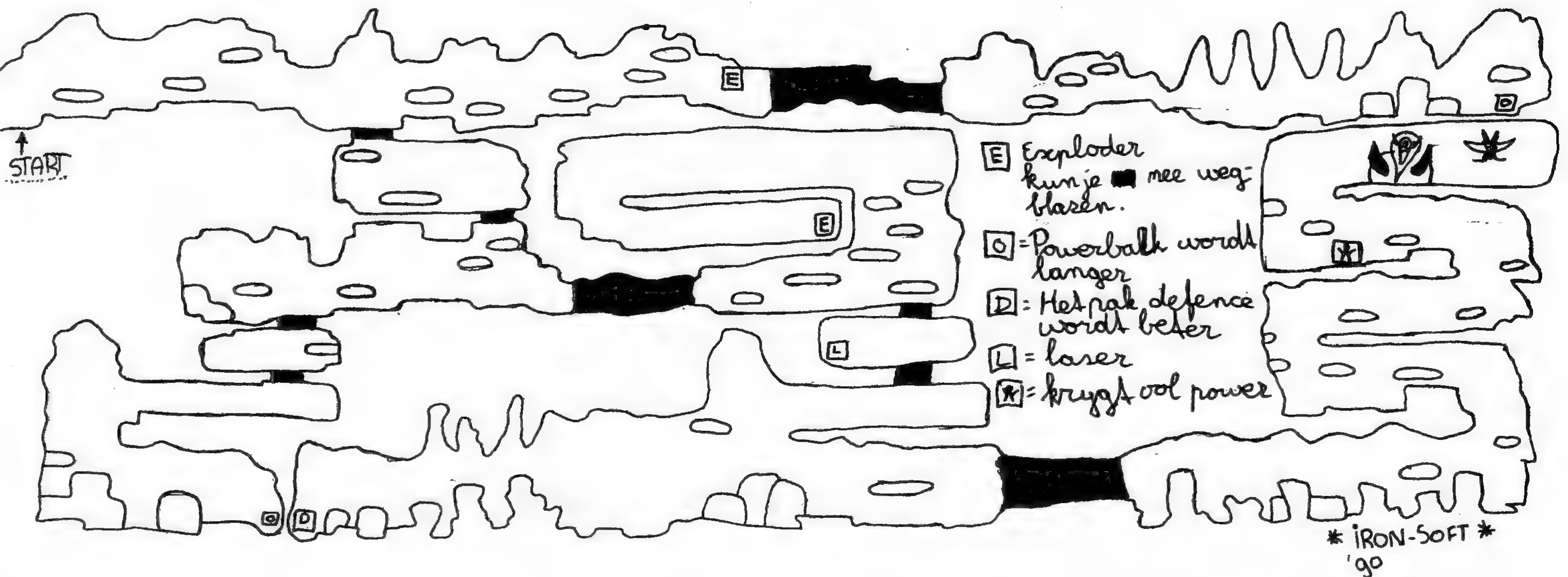
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L

The Valley of Kingdom

Aleid

 - water   o - rotsen/bomen    - muuR

The Fantasm Soldier II



Ashguine 2

(zie ook pagina 60)

Algemene tips

Als je dit spel wilt oplossen is het handig om de kaarten, die hierna afgedrukt zijn, te gebruiken. Bij de kaarten staan nummers. Het eerste nummer slaat op de stage. Het tweede nummer op de ruimte. De kaarten heb je ook nodig om de route te begrijpen die verderop in de tekst vermeld staat.

Als je een bepaalde stage snel wilt doorlopen, dan moet je eerst in het "hoofdveld" een bepaalde hoeveelheid sleutels verzamelen. Daarna kan je die stage gewoon verder uitlopen. Verderop in deze tekst staat hoe je moet lopen en hoeveel sleutels je daar voor moet gebruiken. In sommige kamers zijn er echter monsters die, als ze je aanraken, je sleutels afpakken. Die kamers zijn in de kaart aangegeven met een uitroepteken. Als je in een kamer komt met twee uitroeptekens dan ben je direct al twee sleutels kwijt. Men kan die kamer dus beter niet binnengaan. In sommige kamers moet je eerst een of meerdere monsters verslaan voordat je verder kunt. Dit hoeft echter niet altijd zo te zijn, dus probeer dan eerst de deur of de ups en downs. Het is ook slim om bij een plaatje met een "T" te wachten tot er iets verschijnt dus als de gele voor de rode zon staat.

Stage 1

Om deze stage te doorlopen heb je minstens 5 sleutels nodig. De volgende route is de snelste: ruimte 1, deur 2: ruimte 2, up 2: ruimte 3, up 4: ruimte 5, up 3: ruimte 11, monster verslaan.

Stage 2

Bij deze stage heb je maar 3 sleutels nodig en moet je de volgende route volgen: ruimte 1, deur 5 (geheime deur; gewoon tegen de muur aanlopen): ruimte 6, warp 2: ruimte 1, deur 7, ruimte 7, monster verslaan.

Stage 3

Bij deze stage moet je 9 sleutels gebruiken, De volgende route is de snelste: ruimte 1, deur 4: ruimte 2, warp 1: ruimte 3, computer 1 vernielen, warp 1: ruimte 2 , computer 2 vernielen, terug: ruimte 1, deur 2: ruimte 3, monster verslaan.

Stage 4

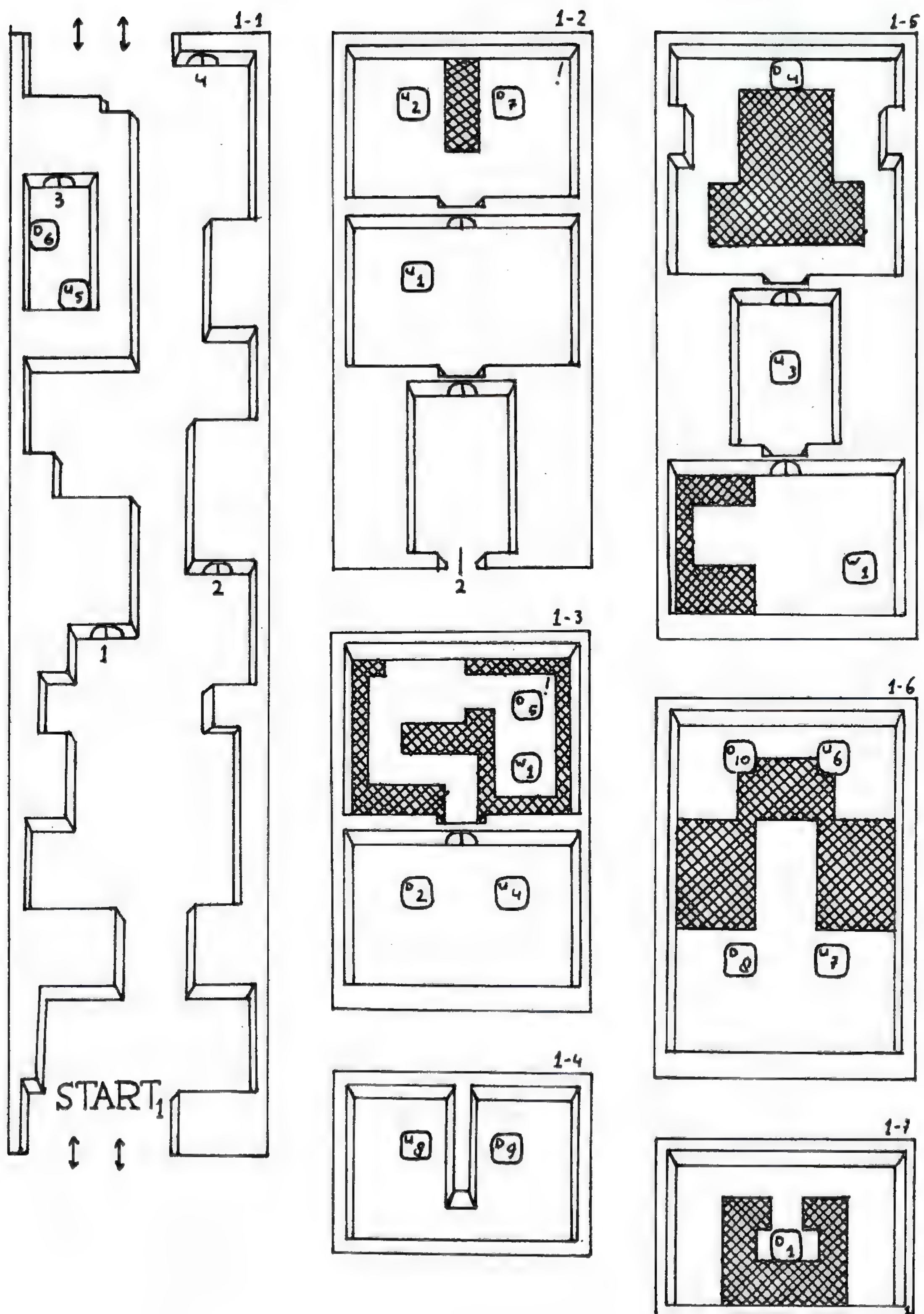
In deze stage heb je maarliefst 16 sleutels nodig. Om deze stage op te lossen moet je de volgende route lopen: ruimte 1, deur 3: ruimte 5, deur 4: ruimte 6, monster verslaan.

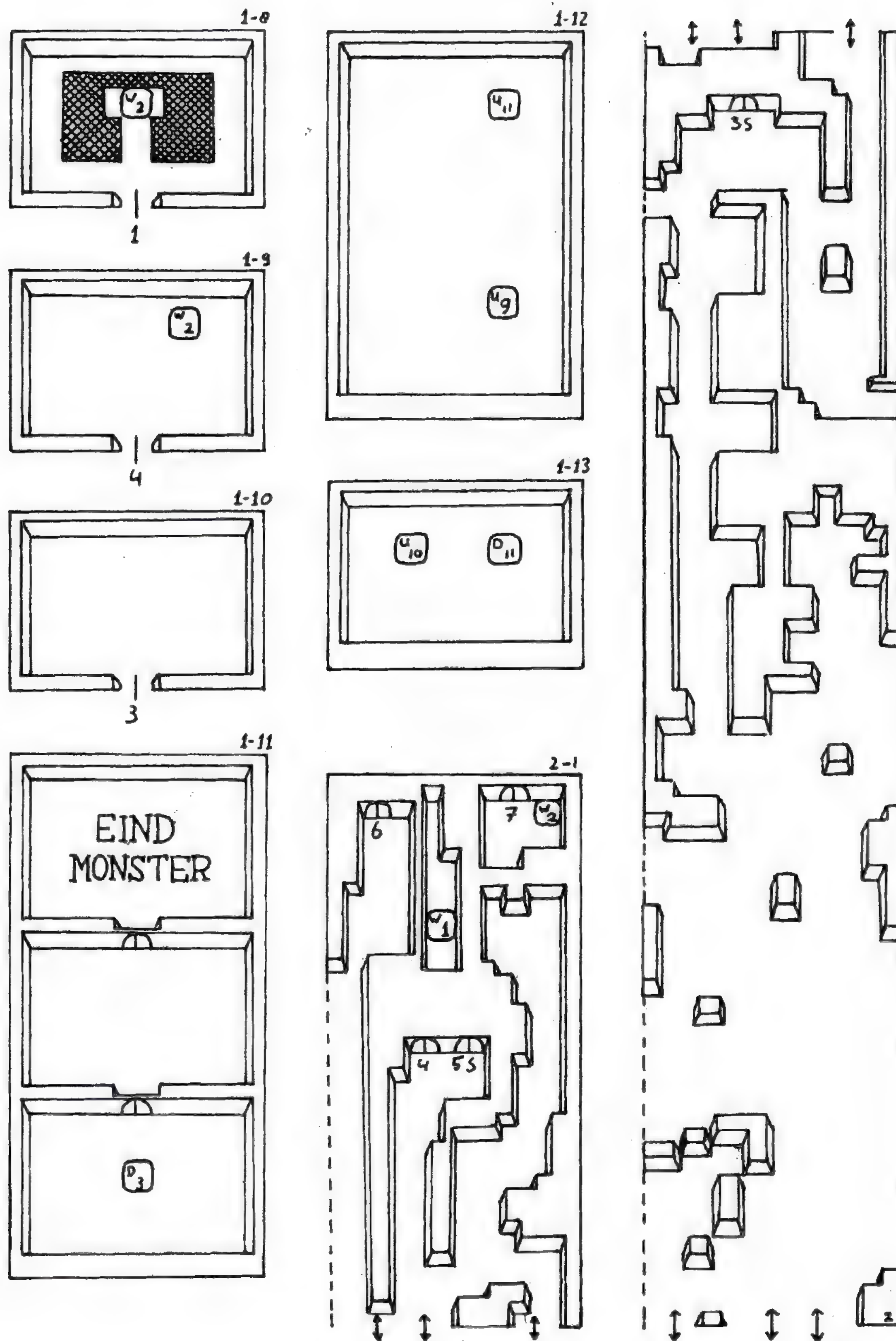
Stage 5

Bij deze stage heb je geen sleutels nodig. De weg wijst zichzelf wel. Je kan gewoon niet fout lopen. Het enige wat je hier goed moet kunnen is je zwaard hanteren.

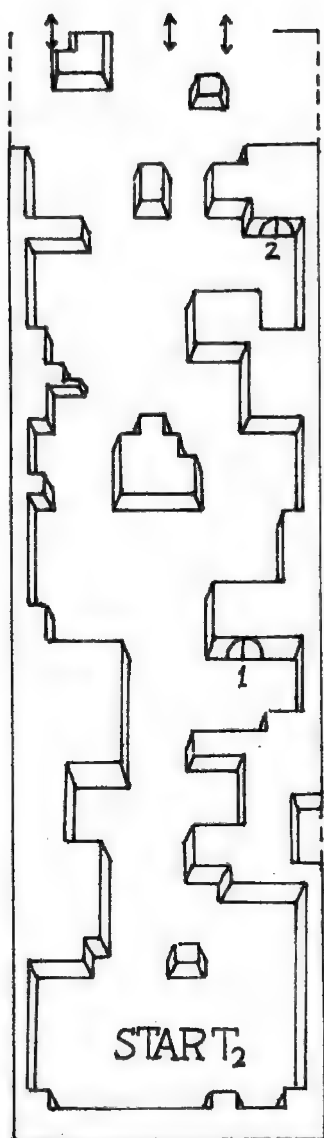
Stage 6

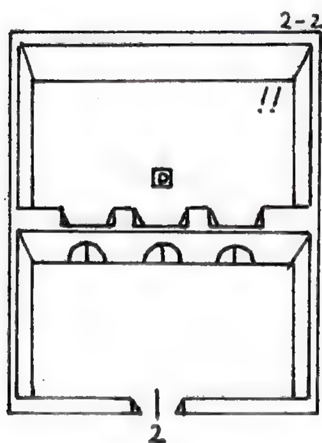
Bij deze stage iet je 13 sleutels gebruiken en moet je de volgende route doorlopen: ruimte 1, up 2: ruimte 2, up 3: ruimte 3, up 4: ruimte 4, up 5: ruimte 5, up 7: ruimte 6, monster verslaan. en het spel is opgelost.

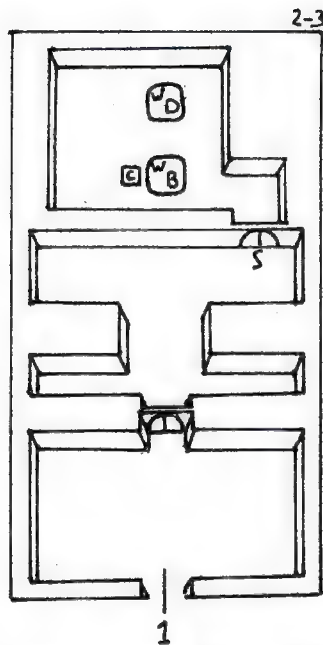

1-1
4
3
6
5
2
1
START
1-2
2
7
1
2
1-3
6
1
2
4
1-4
8
9
1-5
4
3
1
1-6
10
6
8
7
1-7
1

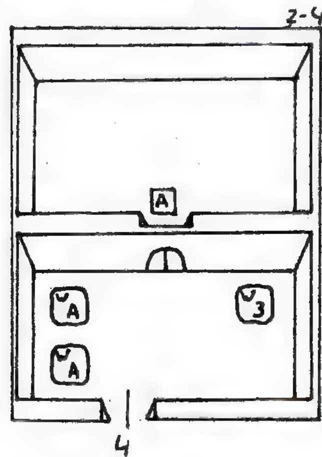


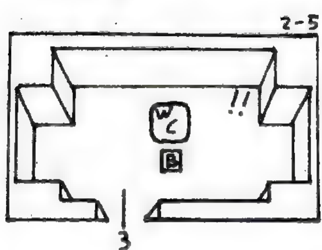
1-8
1
1-9
4
1-10
3
1-11
EIND
MONSTER
1-12
1-13
2-1
6
7
4
5S
3S

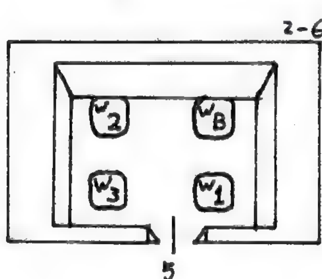

2
1
START2

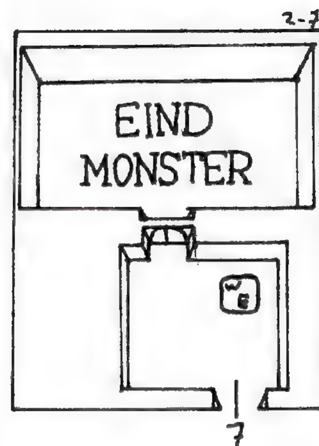

2-2
!!
D
2

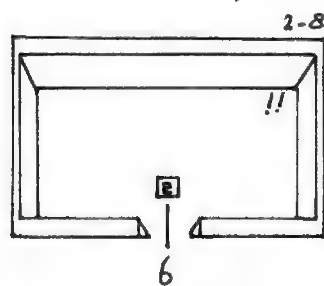

2-3
WD
C
WB
5
1

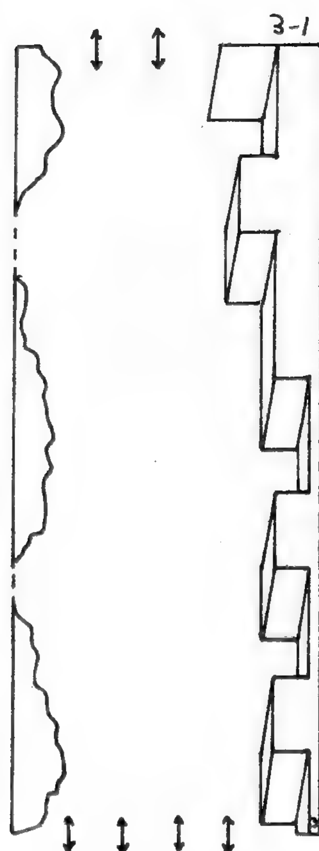

2-4
A
WA
W3
WA
4

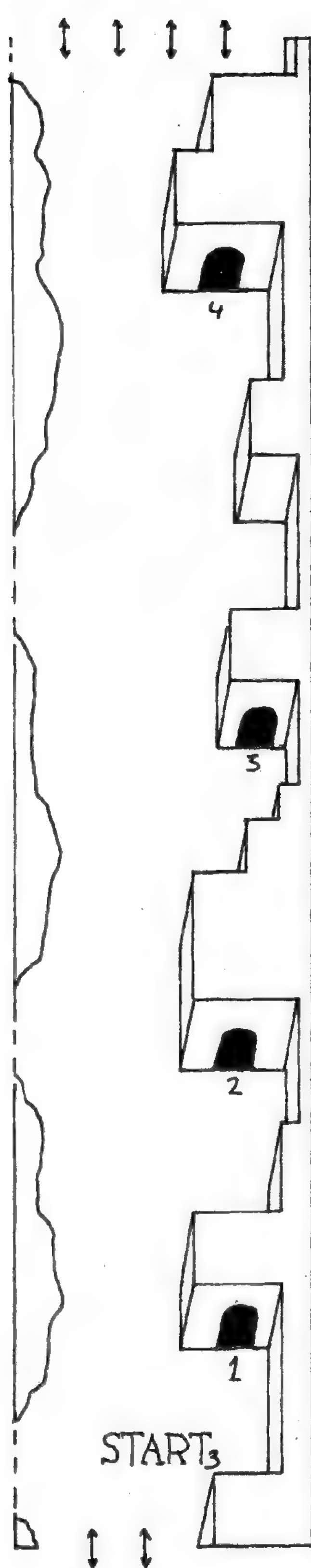

2-5
WC
!!
B
3

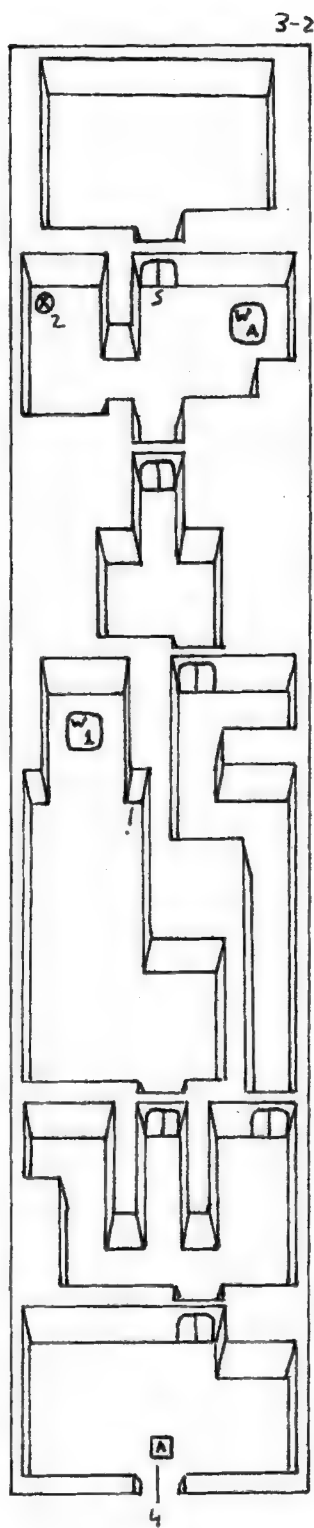

2-6
W2
WB
W3
W1
5

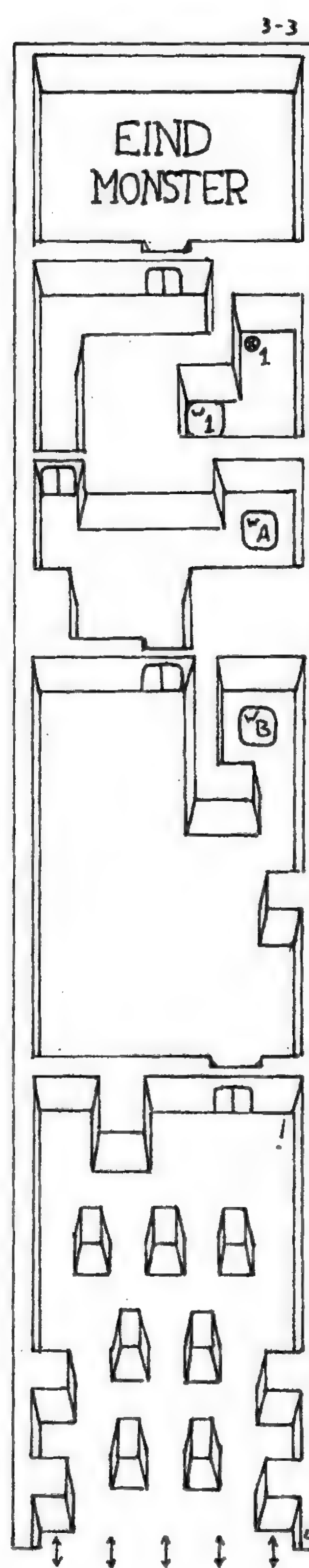

2-7
EIND
MONSTER
WE
7

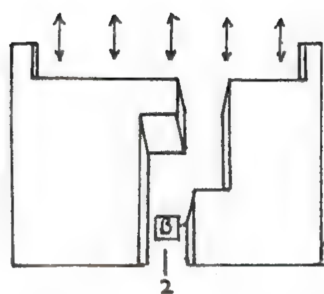
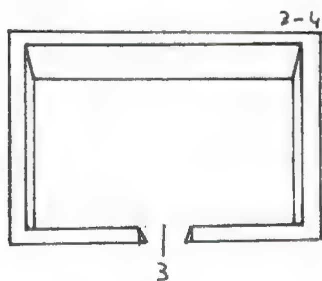
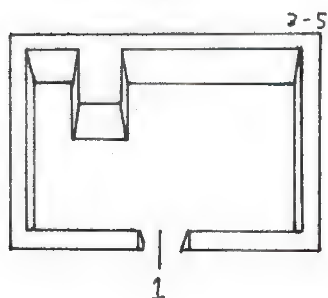
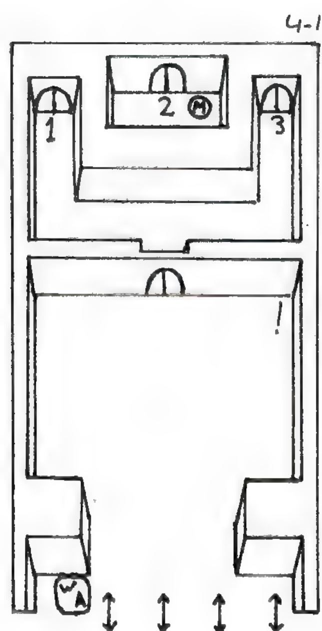
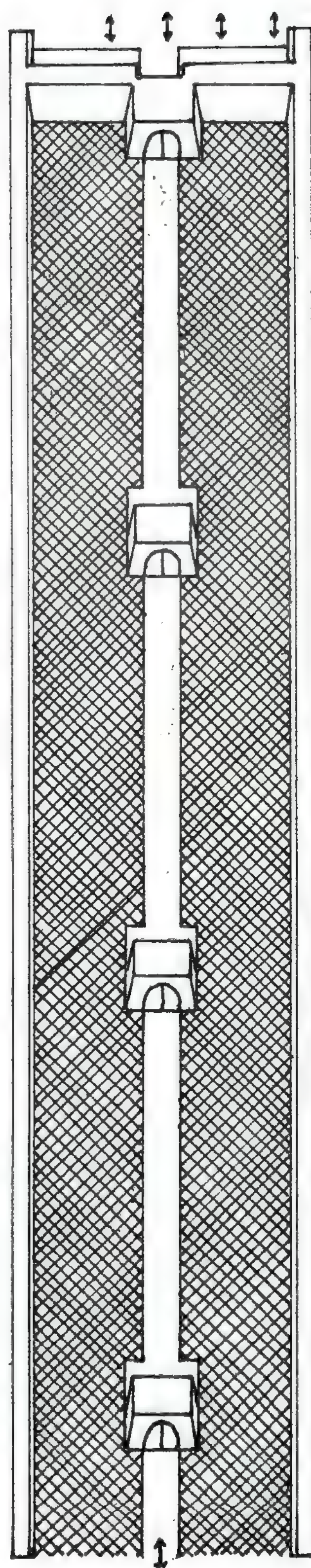
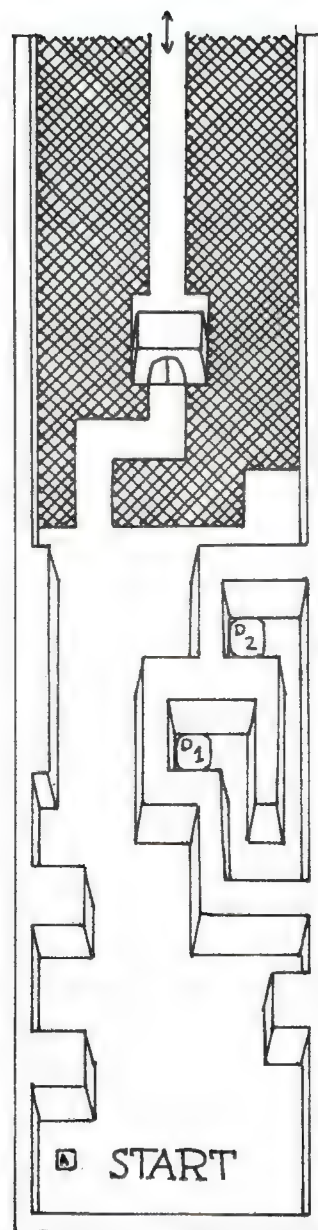
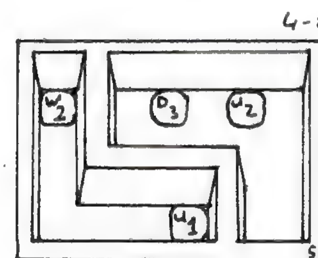

2-8
!!
E
6

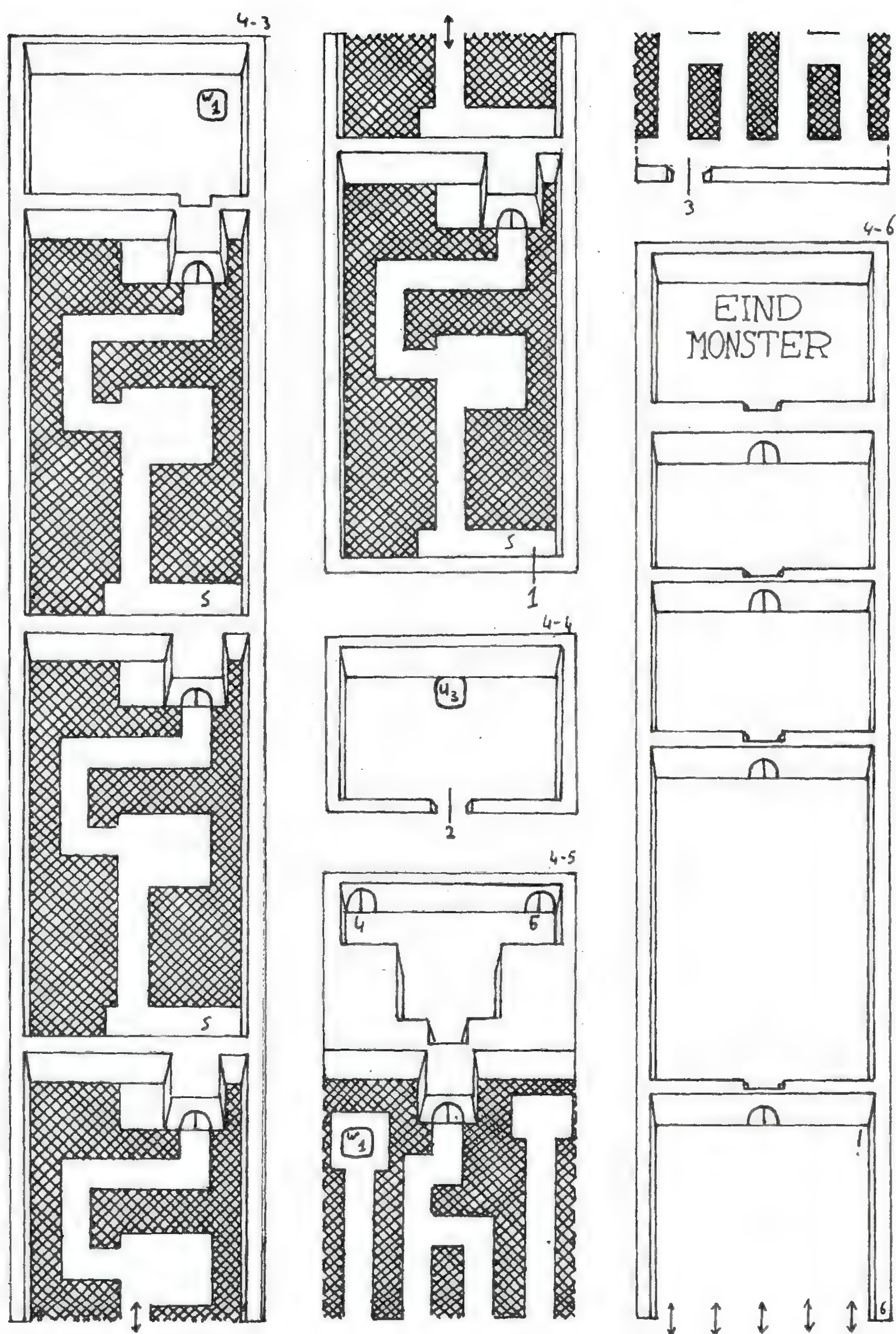

3-1

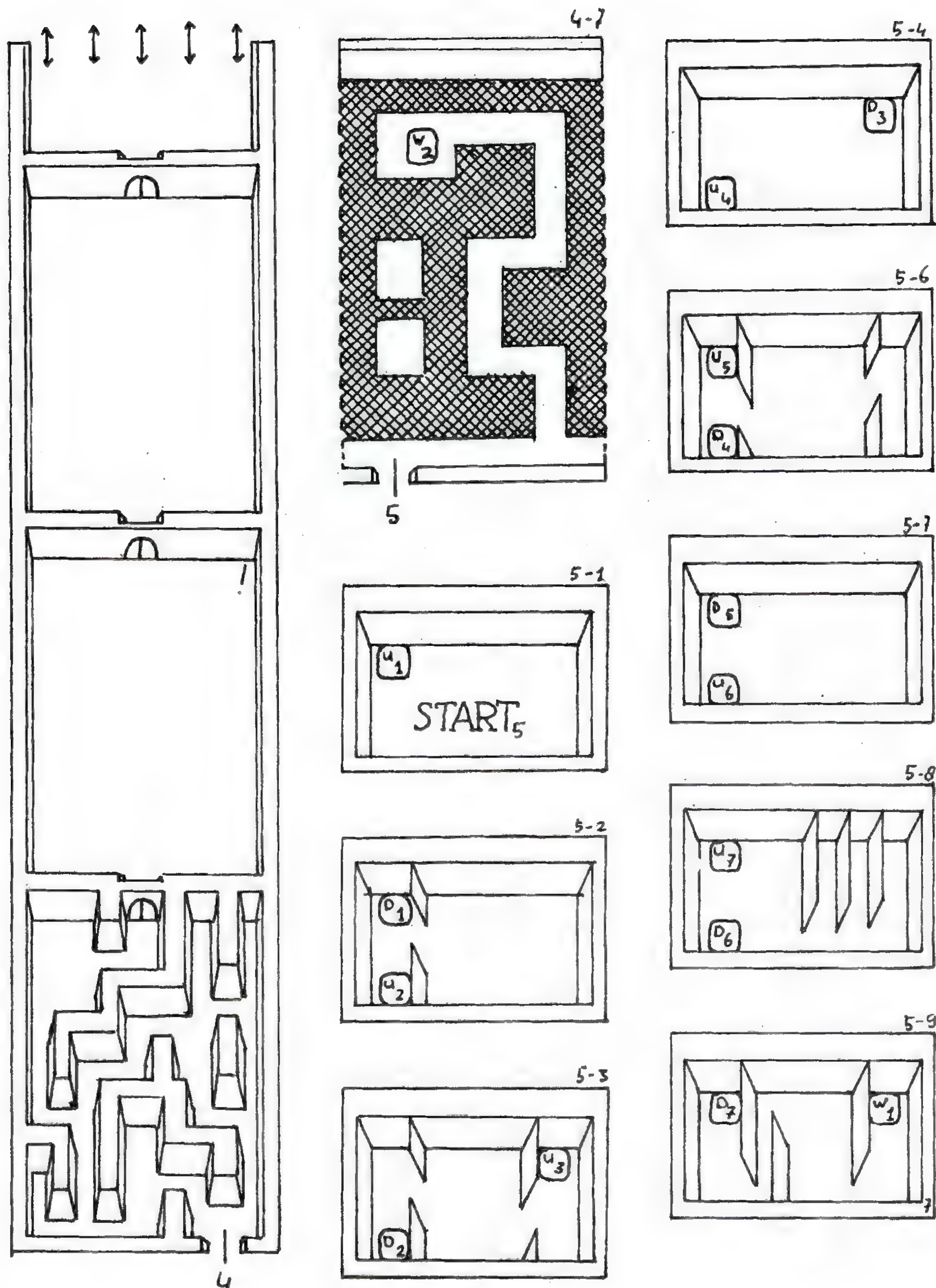

4
3
2
1
START3

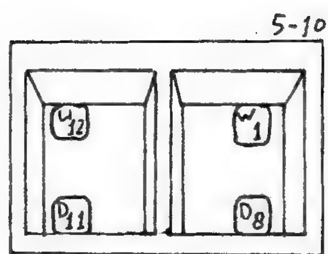
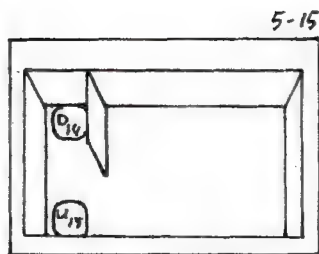
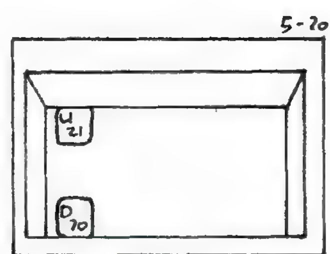
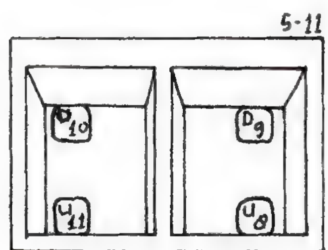
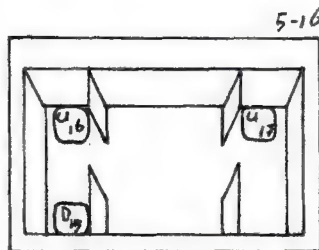
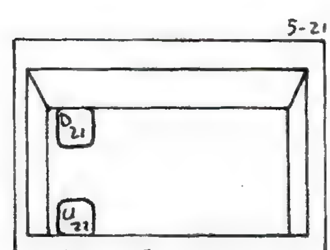
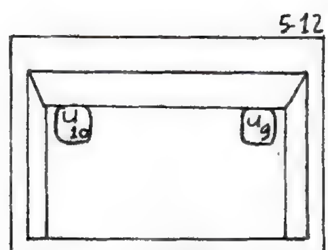
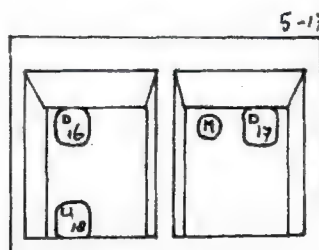
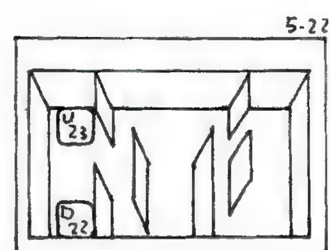
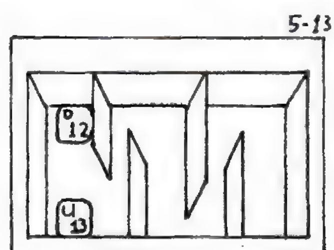
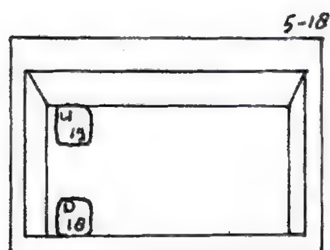
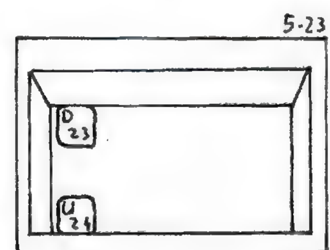
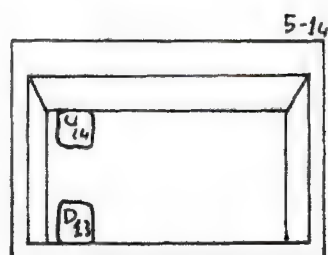
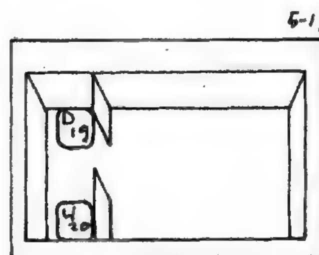
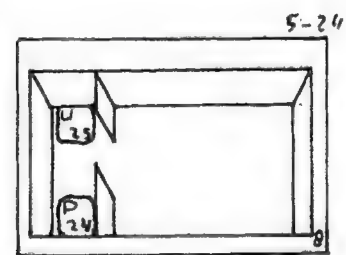

3-2
2
5
A
1
A
4

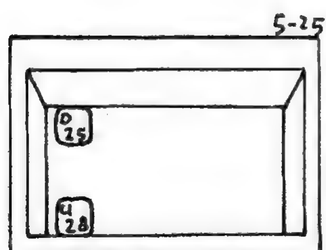

3-3
EIND
MONSTER
1
1
A
B

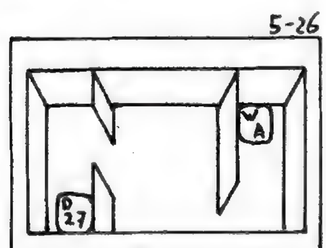

B
2

3-4
3

3-5
1

4-1
1
2
M
3
!
WA


D2
D1
A
START

4-2
W2
D3
W2
W1
5

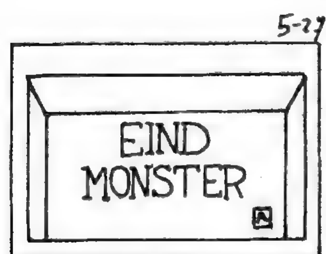

4-3
W1
S
S
4-4
U3
2
1
4-5
4
6
W1
3
4-6
EIND
MONSTER
!
6

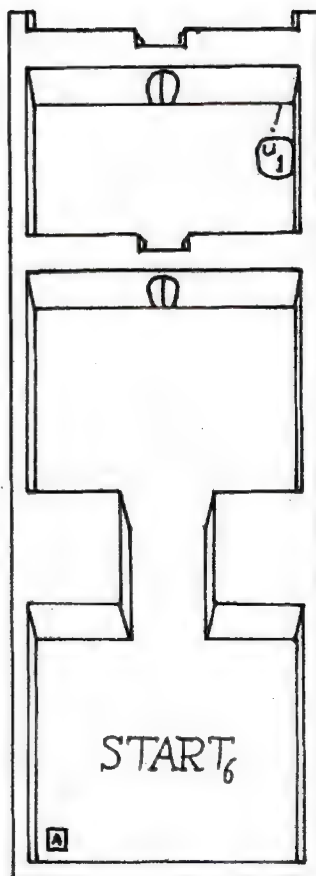

4-7
W2
5
5-1
U1
START5
5-2
D1
U2
5-3
U3
D2
4
5-4
D3
U4
5-6
U5
D4
5-7
D5
U6
5-8
U7
D6
5-9
D7
W1

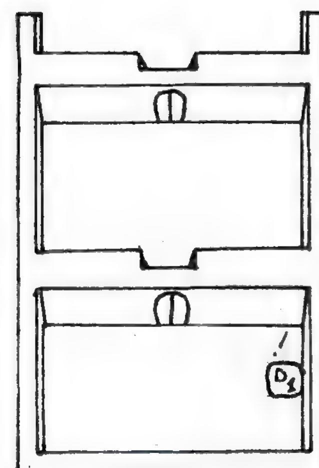

5-10

5-15

5-20

5-11

5-16

5-21

5-12

5-17

5-22

5-13

5-18

5-23

5-14

5-19

5-24

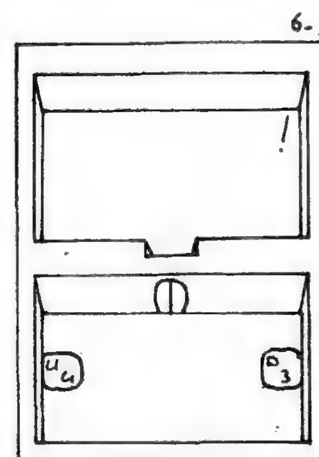

5-25

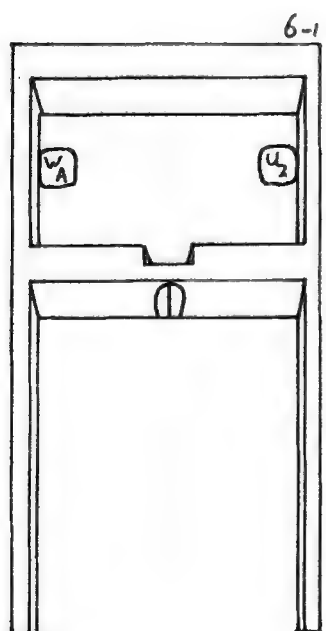

5-26

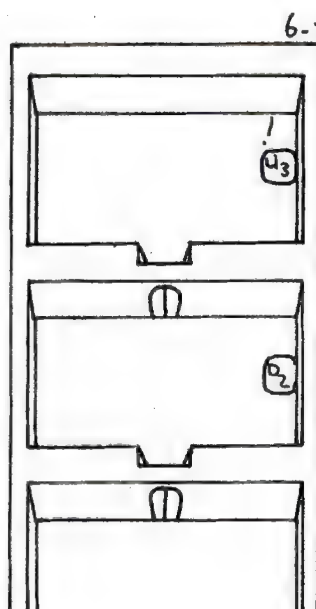

5-27
EIND
MONSTER

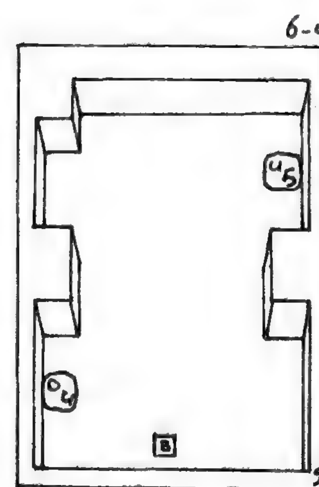

START

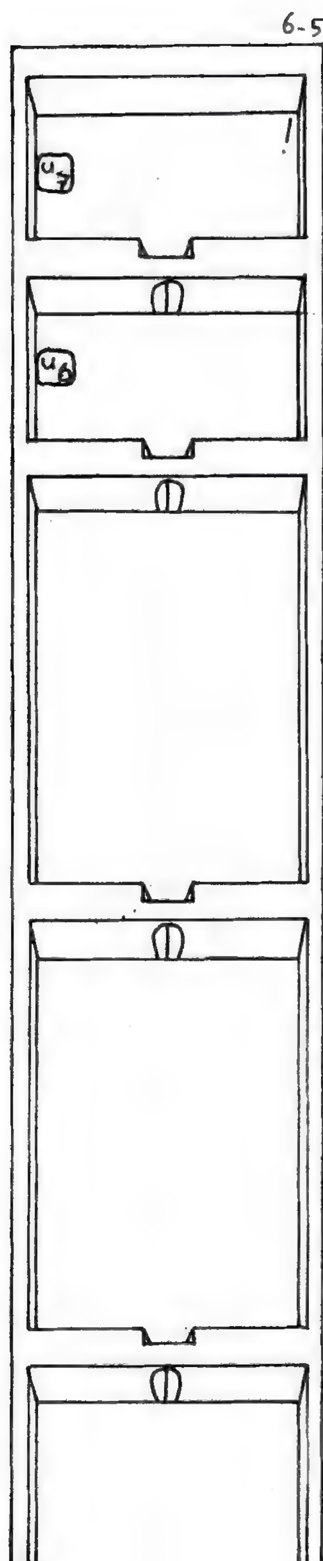


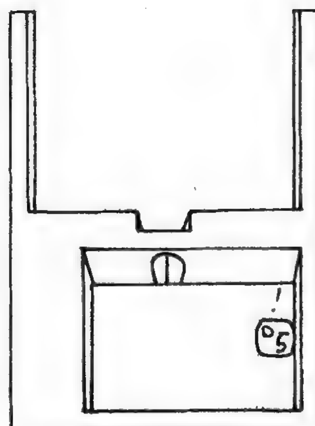

6-3

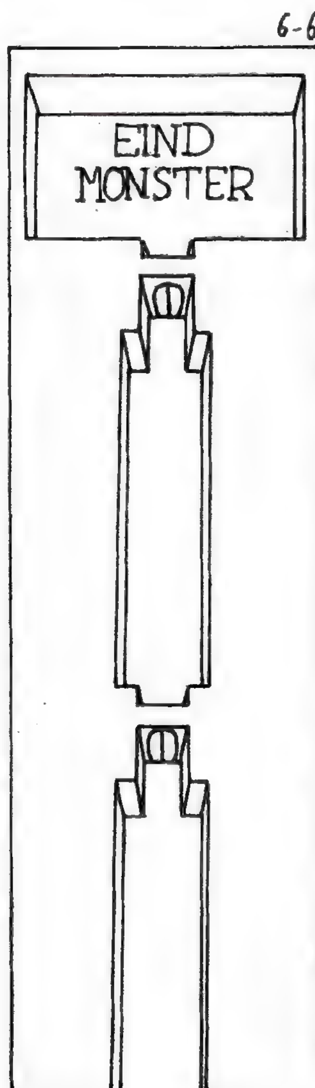

6-1

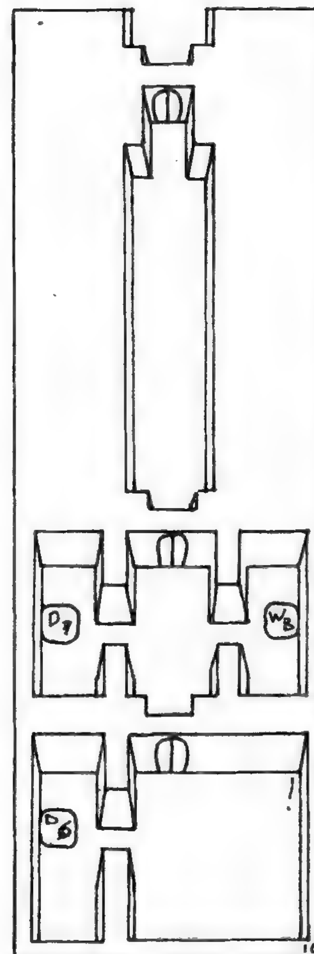

6-2


6-4









Peter

- Deur
- Computer
- Up
- Down
- Warp

Aleste special

Schepen: vernietig deze schepen, dan komt er wat uit
Geel schip: 1x Ninja sterren, bij 2x extra grote sterren
Rood schip: 1x 2 ronddraaiende zonnen, bij 2x 3 zonnen
Blauw schip: 1x laser, bij 2x extra krachtige laser
Licht schip: dan krijg je een optie max. 2x

Stage 1: dan krijg je als eindmonster meerdere schieters tegen je. Om ze snel uit te kunnen schakelen heb je 2x optie nodig en 2x een geel schip.

Stage 2: dan krijg je als eindmonster een robot die met een bal gooit. Om deze makkelijk uit te schakelen moet je elke keer naar rechts lopen totdat hij gegooid heeft en dan snel terug om hem te raken. Pas op! Bij de rand moet je een keer naar links.

Stage 3: dan krijg je als eindmonster een grote vogel die schiet met een laser en een kogeltje. Om deze te vernietigen moet je naar links onderaan gaan en de kleine kogeltjes ontwijken. Als de vogel ook links is, ga je vanuit je schuilplaats een klein stukje naar rechts en schiet je hem in de linkervleugel. Zo wordt je niet geraakt door de laser.

Stage 4: dan krijg je als eindmonster een aantal stekers naast elkaar. Ga als volgt te werk: blijf onder hem staan met 2x opties en ga onderaan het scherm staan. Loop dan naar rechts of links en blijf met de opties onder hem. Als je bij de rand komt ga je omhoog en wacht je tot hij weg is. Herhaal dit spelletje meerdere keren.

Stage 5: dan krijg je een groot monster. Dit moet je gewoon zo snel mogelijk vernietigen, anders lukt je het na een tijdje haast niet meer.

Truuk: wanneer het woord ALESTE in het groot op het scherm staat, moet je 24 keer op een cursortoets drukken (geeft niet welke). Dan kom je vanzelf in de SOUND TEST. Je kan er weer uitkomen door F1 te drukken.



Twinbee

Functie belletjes:

rood belletje - mega force field
geel belletje - points 500 - 10000
groen belletje - two options
zwart belletje - mortal
blauw belletje - speed up
wit belletje - double shooting

De belletjes zitten in de wolken die voorbij komen. In elke wolk zit een belletje. Wanneer je hem uit de wolk schiet is hij geel, door hem nog een keer te raken veranderd hij van kleur. Je moet er dan net zolang op schieten totdat hij de juiste kleur heeft die jij wou hebben. Schiet je echter te lang op hetzelfde belletje, dan zal het zwart worden (mortal), en wanneer je er dan nog op wilt schieten lukt dit niet. Als je hem dan toch opvangt verlies je een leven. Dus uitkijken voor de zwarte belletjes!

How to play the game

One player mode:

In het begin moet je ervoor zorgen dat je een rood belletje te pakken krijgt (mega force field), hierna pak je een wit belletje (double shooting), dan ongeveer drie blauwe belletjes (drie keer speed-up), en verder pak je gewoon de gele belletjes voor punten, want bij 100000, 2000000, 3000000, enz. punten krijg je een leven bij (welke je later wel nodig hebt).

Verder kun je de grondgeschutten bombarderen door op de M-toets te drukken. Als je er een geraakt hebt komt op dezelfde plaats, een kersje, snoepje, ster of flesje, die je dan kunt pakken.

kersje - punten 100 - 500
snoepje - ander wapen, drie kogels tegelijk schieten
ster - alle vijanden in de lucht worden vernietigd
flesje - een extra leven erbij

Two players mode:

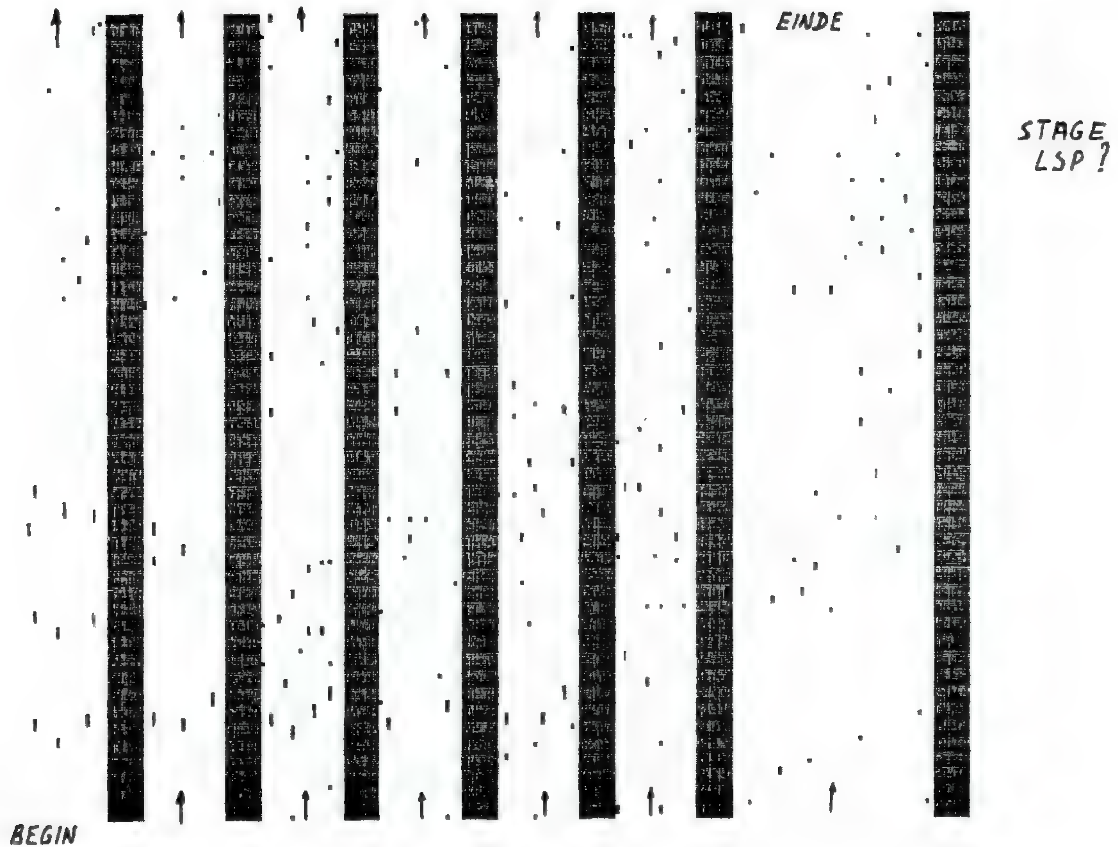
Hier gelden dezelfde regels als bij de one player mode. Als je allebei als individu vliegt - je vliegt NIET na elkaar maar tegelijk - zijn er nog een paar mogelijkheden meer om de vijand gezamenlijk te verslaan. Je hebt nu de mogelijkheid om je aan elkaar te koppelen. Dit geschied door naar elkaar te gaan vliegen en allebei naar binnen te sturen. Je schiet dan met zogenaamde vuurbommen (om aan elkaar te koppelen is het vereist dat je dezelfde speed hebt als je partner). Het enige wat je nu nog kunt pakken is een rood belletje (mega force field). Pak hem wel twee keer anders is een van de twee nog steeds kwetsbaar.

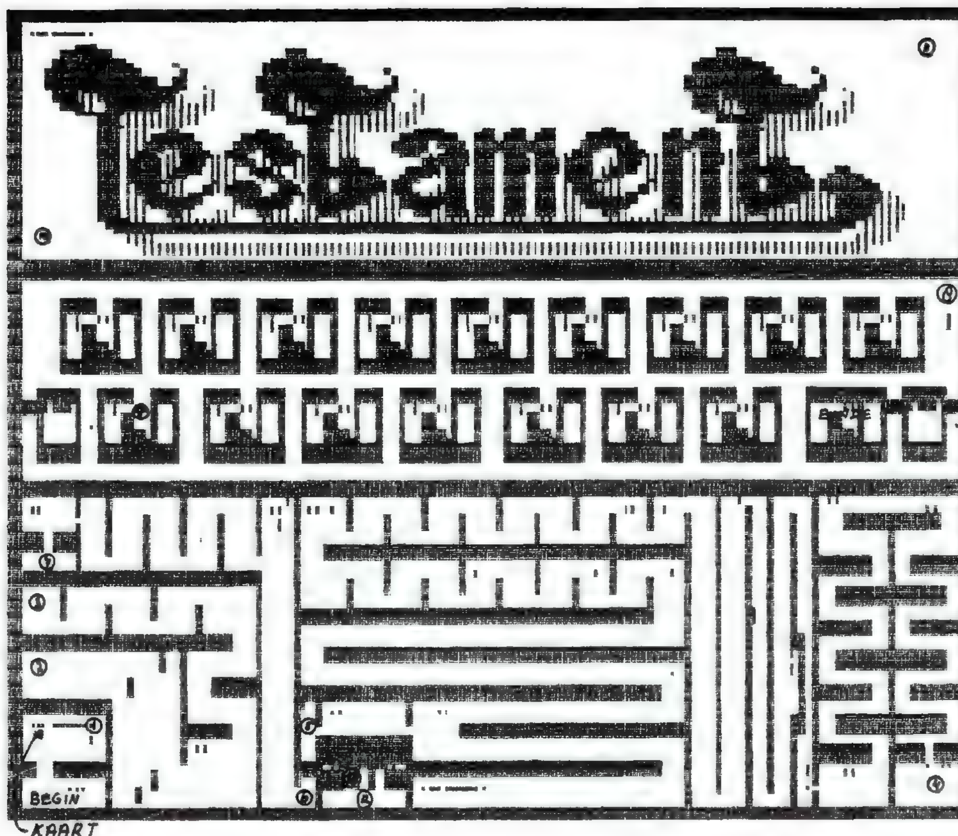
Het loskoppelen kan als volgt gebeuren: de beide spelers moeten tegelijk naar buiten sturen of wanneer een van de twee spelers een blauw belletje pakt wordt je automatisch losgekoppeld.

Er zijn in totaal 5 verschillende stages daarna kan men gewoon blijven spelen, Het spel is afgelopen wanneer alle levens op zijn.

Testament

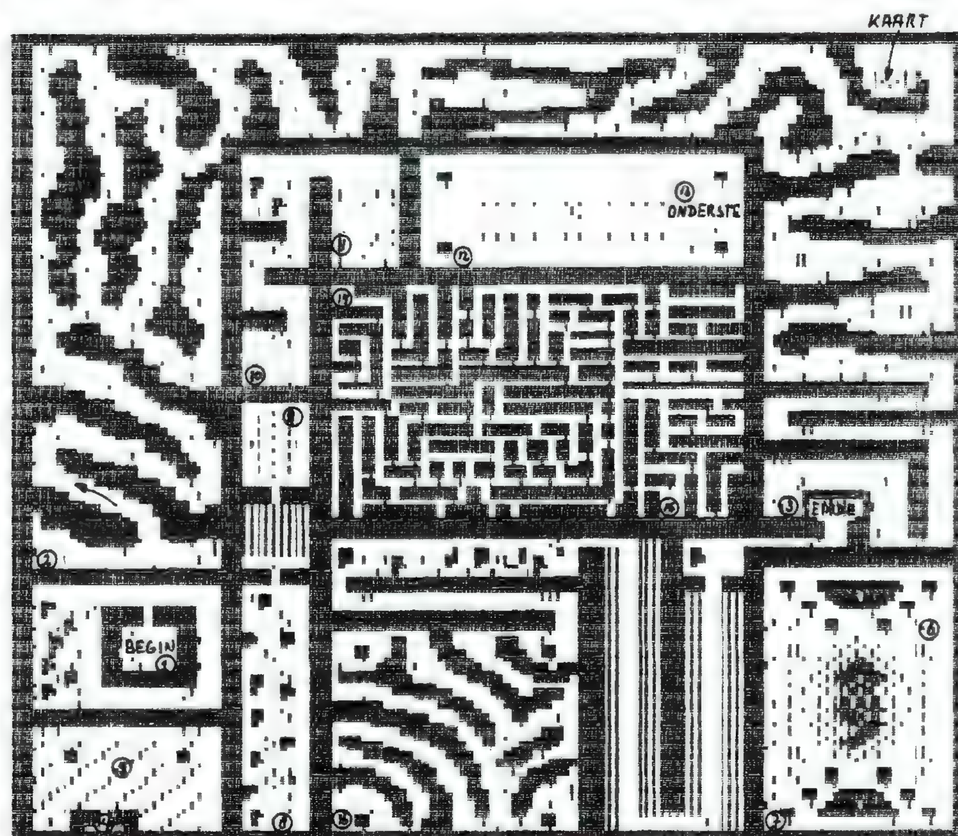
(zie ook pagina 42)





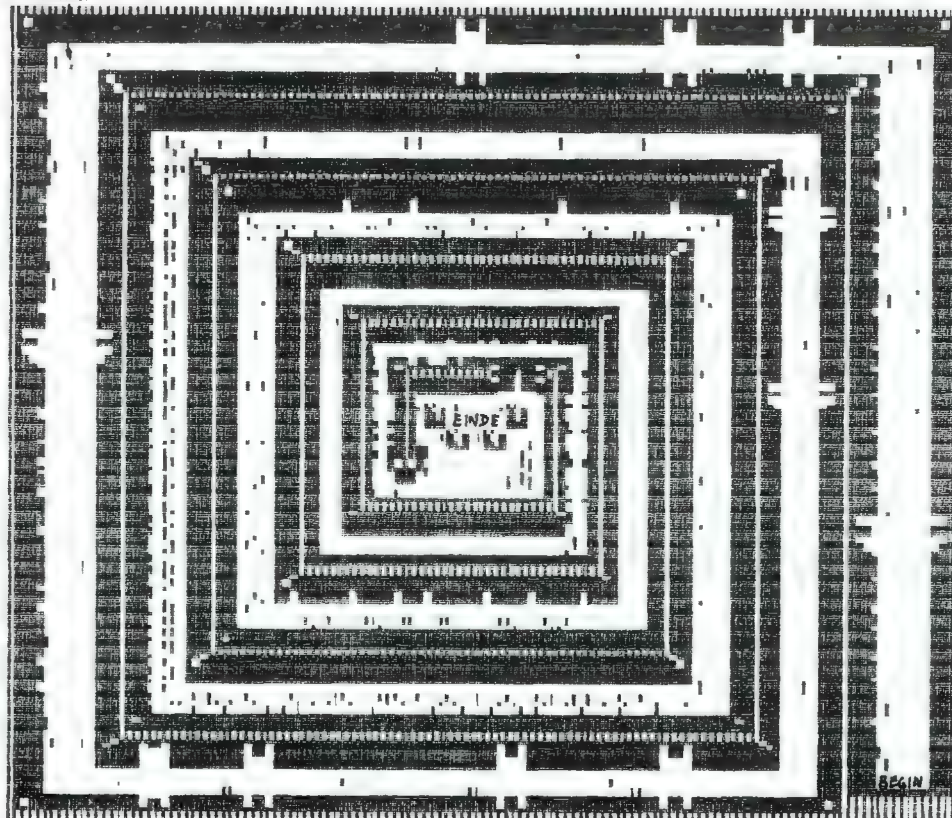
STAGE
SS-1

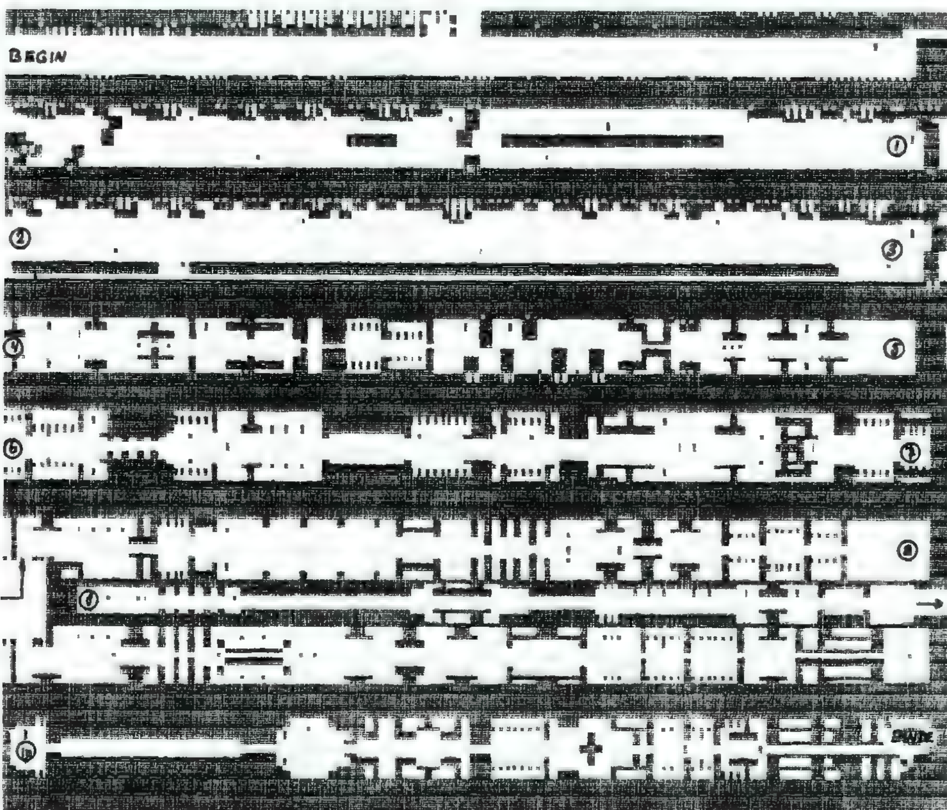
13 GAAT NAAR EINDE

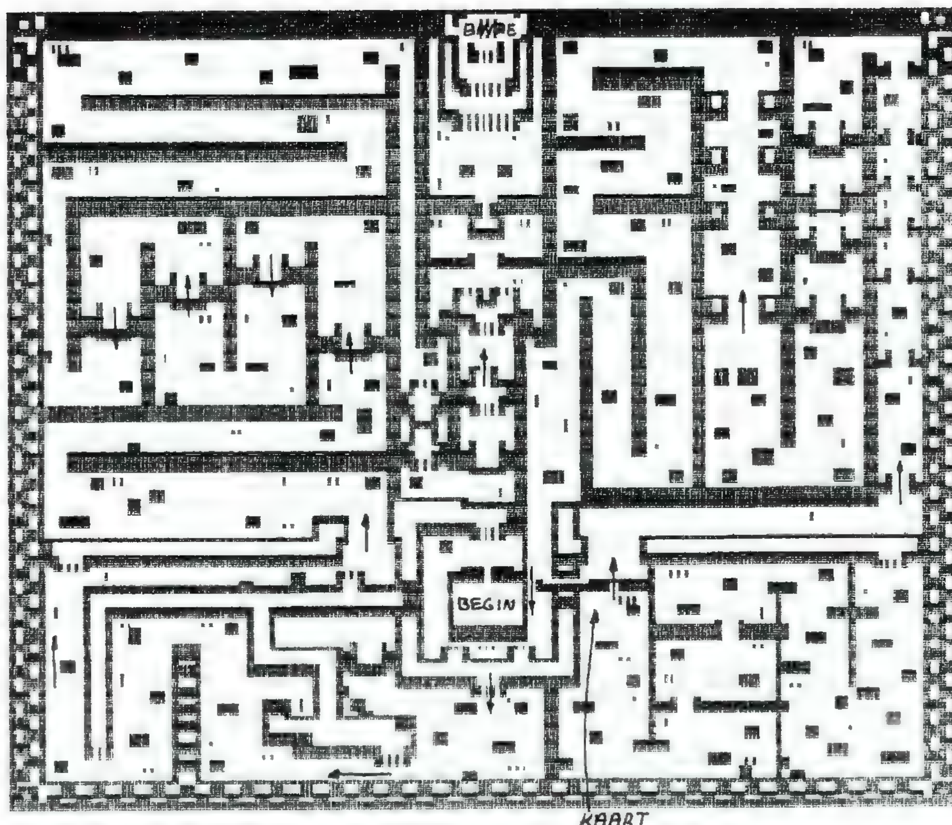


STAGE
SS-2

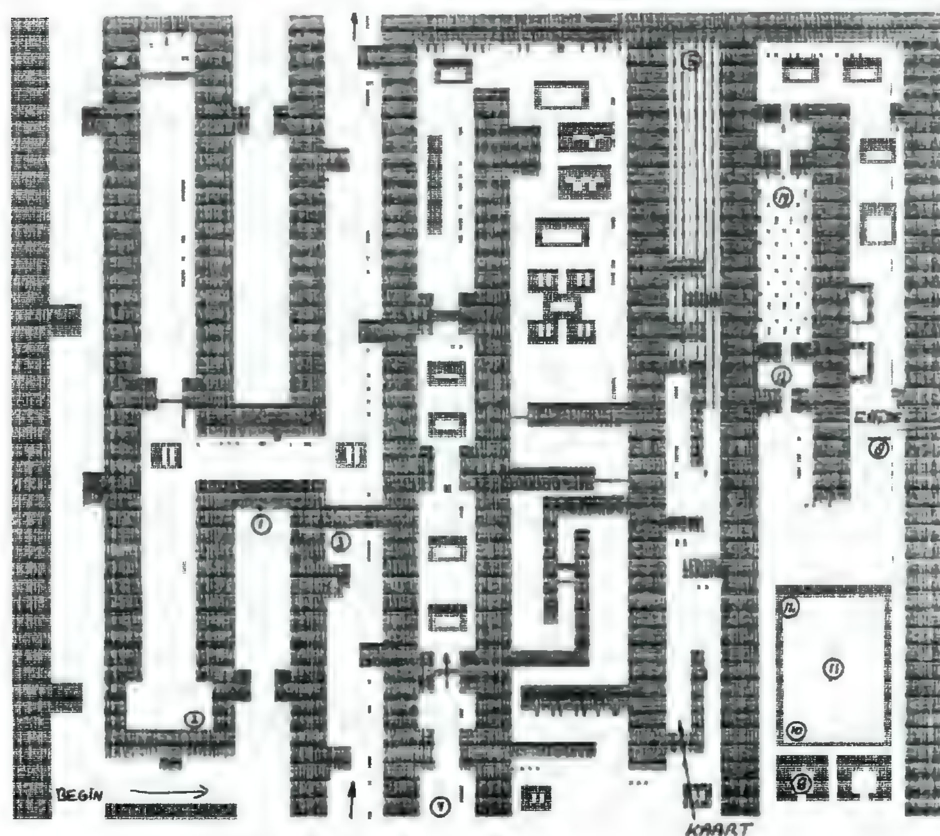
11 MIDDELSTE V/D 5
KIEZEN


KAART
STAGE-
SS-3
EINDE
BEGIN


BEGIN
STAGE
RSP!!



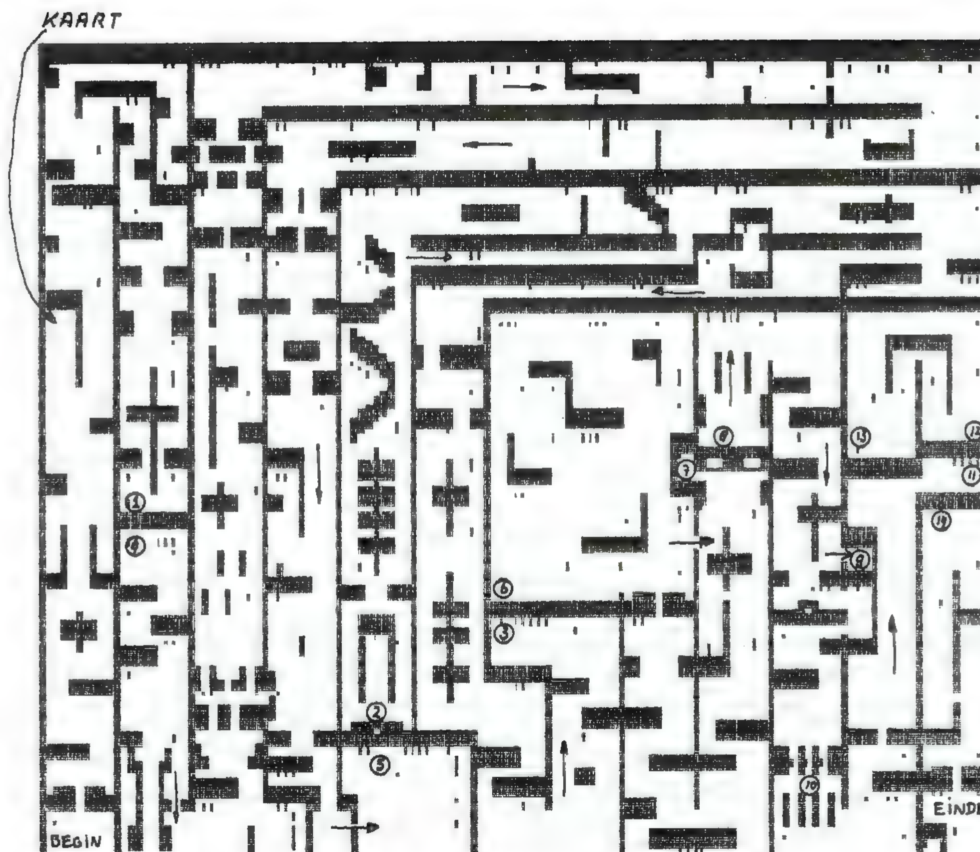
STAGE TW 1



STAGE TW 2

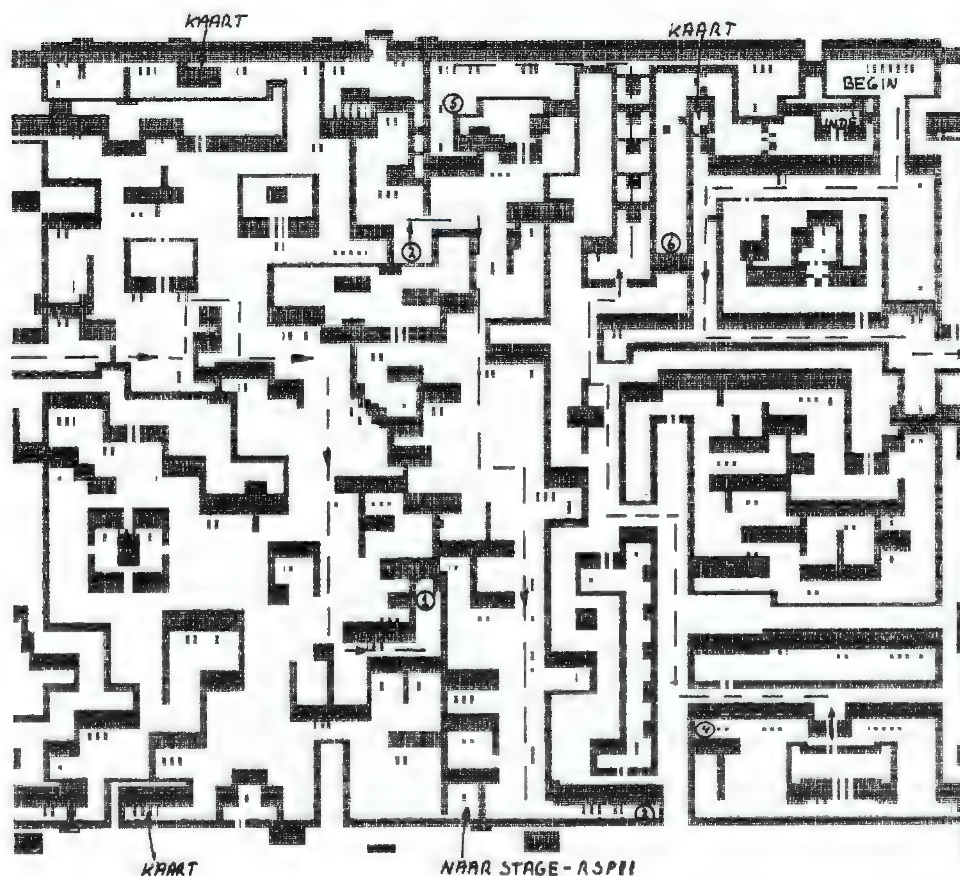
- PAK 11
- NA PAKKEN 14 ANDER PLAATJE, HIER NAAR LINKS ONDER GAAN, MEN KOMT DAN BY HET EINDE

KAART

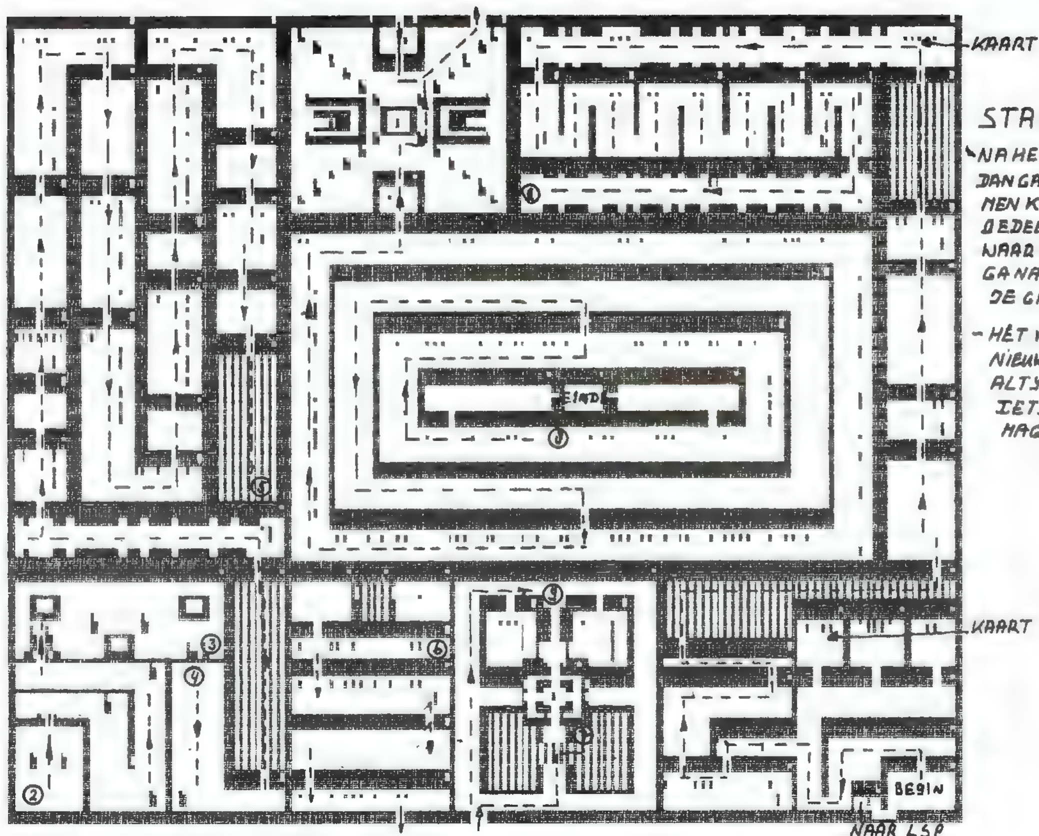


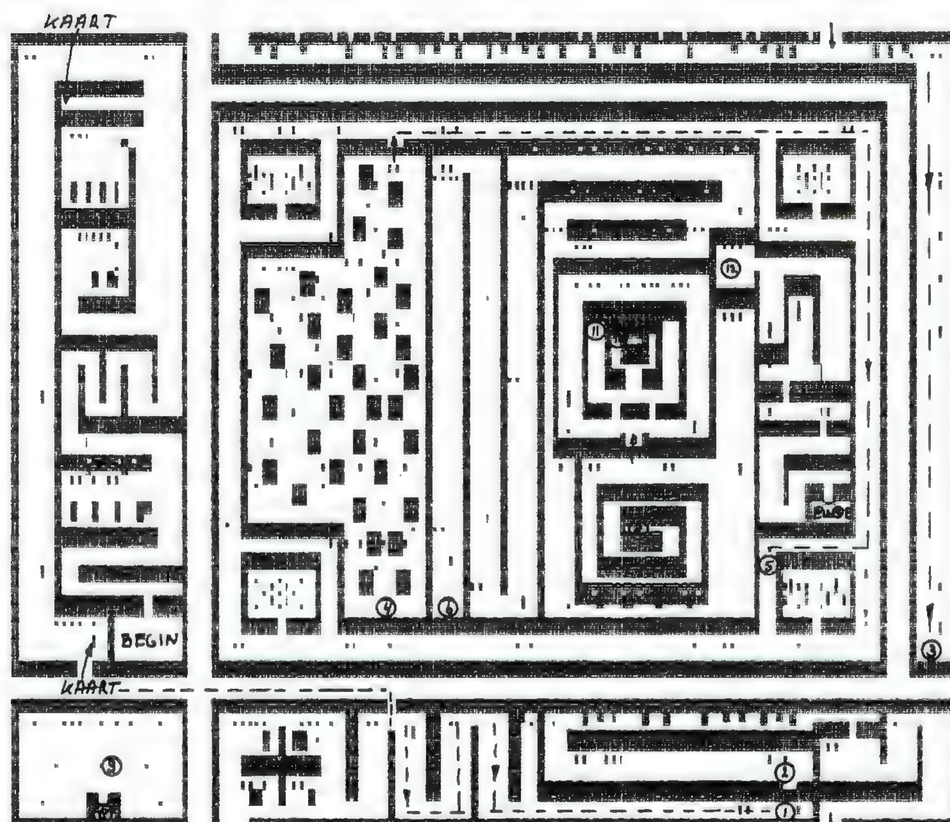
STAGE TW 3

- NAPAKKEN 7 krygT ANDERPLAATJE HIER GAAT MEN NAAR BOVEN. RECHTS. LINKS. BOVEN. RECHTS. NAAR BENEDEN, RECHTS, NAAR BOVEN, PAK DAN 7 OPNIEUN EN MEN GAAT NAAR 8
- 11 NAAR 12 IS EEN DOORGANG.



STAGE TW 4


KAART
KAART
BEGIN
NAAR LSP
EINDE
STAGE TW 5
NA HET PAKKEN VAN 7 DAN GAAT MEN NAAR 8 + MEN KRYGT EEN NIEUW ONDERDEELTE OP DE PLAATS WAAR MEN 7 HAD GEPAKT GA NAAR 9. PAK DEZE EN DE GAAT NAAR HET EINDE
- HET VERANDEREN IN EEN NIEUW ONDERDEELTE LUKT NIET ALTYD (JE HEBT DAN IETS GEPAKT WAT NIET MAG.)


KAART
BEGIN
KAART
STAGE TW 6
-1-2 IS EEN DOORGANG
- PAK 9 DAN GAAT MEN TERUG NAAR 7
- LOOP OVER 10 MEN HOORT EEN SIGNAAL, LOOP NAAR 11 EN MEN KOMT BY 12.



Met dank aan alle inzenders...

Color screencopy 1400 fr./75 fl.

Op deze diskette bevindt zich naast de kleurenscreencopy tevens de gewone turbo screencopy en trans (tekst en uitleg bij de desbetreffende programma's). De kleurenscreencopy wordt geleverd in twee versies. Ze worden beiden geladen zoals turbo screencopy. Bij de eerste versie worden er zeer veel kleurtinten afgedrukt, maar de afdrukverhouding is niet helemaal correct. Bij de tweede versie is het aantal kleurtinten beperkter maar is de afdrukverhouding bij benadering korrekt.

De schuifmaat 500 fr./25 fl.

Dit is een programma voor het technisch en beroepssecundair onderwijs. Met de schuifmaat wordt het voor de technieker mogelijk een maat tot op 1/10 mm., 1/20 mm. of tot op 1/50 mm. nauwkeurig na te meten. De nauwkeurigheid waarop de schuifmaat meet hangt af van het aantal verdelingen op de nonius. Op de schijf (dubbelzijdig 720 K) vindt u instructies en oefeningen.

Dungeon II 750 fr./40 fl.

Een arcade-adventure spel, op diskette, waarin u met behulp van kommando's het raadsel dient te ontwarren. Formidabel aan dit pakket is dat er in het nederlands wordt gesproken!

Encyclopedie 1200 fr./65 fl.

In deze MSX2 atlas wordt elk werelddeel in kaart op het scherm afgebeeld. Van elk land kan u afzonderlijk informatie opvragen zoals: oppervlakte, munteenheid, aantal inwoners, taal, godsdienst... . Tevens bevat de schijf de vlaggen van alle landen en een grafisch overzicht van de ontdekkingsreizen. Het programma werkt volledig menu-gestuurd.

GameBuilder 730 fr./39 fl.

Dit is een constructie-programma op diskette. Door middel van dit pakket kunt u met zeer weinig programmeerwerk uw eigen spellen samenstellen. De verschillende onderdelen van de GameBuilder (Color editor, Sprite editor 16*32, Sprite editor 16*16, Cell editor, Scene editor en Object editor) dienen om stapsgewijs deze 'zelfgemaakte' spellen geheel naar uw eigen smaak te ontwerpen. Sprites, grafische achtergronden, voorwerpen, eliminatiemethoden tegen vijanden, teksten ... ; binnen dit pakket heeft u alle vrijheid. De demo in het pakket, het spel 'The Castle', geeft u een idee van de mogelijkheden.

Jaarboek 1985 185 fr./10 fl.

Een compilatie van de jaargang 1985. In dit boekje vindt u al de listings en artikels.

MCBC 1400 fr./75 fl.

De Msx Club Basic Compiler is een echte compiler voor BASIC. Elk programma dat de ondersteunde statements gebruikt kan worden gecompileerd. Het is nu zondermeer mogelijk in basic een programma te maken dat op actie-tempo beweegt. Alle gecompileerde programma's werken net zoals de oorspronkelijke basicversie, alleen de snelheid is anders. Bij MCBC kan de code worden weggeschreven op diskette. Als het programma(deel) is gecompileerd dan is MCBC niet meer nodig. U kan de gecompileerde versie gebruiken zonder de compiler nodig te hebben.

Mr. Fred 700 fr./35 fl.

Dit pakket is een sector-editor voor MSX2. Onder MSX-DOS of DISK-BASIC kan men normaal alleen die bestanden wijzigen die bestaan uit tekst, basic of andere gegevens. Een .COM bestand is bij voorbeeld niet te wijzigen. Met dit programma, exclusief voor de MSX2 computer, kan elk bestand worden geladen, bekeken en gewijzigd. Naast bestanden, kunnen ook sectoren op een schijf, geheel los van een bestand, worden gewijzigd. Het programma wordt geleverd met een duidelijke handleiding.

Peeks, pokes & truuks boek deel I 275 fr./13.75 fl.
Peeks, pokes & truuks boek deel II 295 fr./14.75 fl.
Peeks, pokes & truuks boek deel III 310 fr./15.75 fl.

Nieuwe truuks, pokes en speeltips aangevuld met complete maps voor de echte spelfanaticus.

Programmeren in MSX-BASIC 335 fr./17.50 fl.

In dit boek worden de eerste beginselen van het programmeren bijgebracht. De basicinstrukties worden vrij diepgaand behandeld. Er wordt voornamelijk aandacht besteed aan het tekenen, het rekenen, de invoer en uitvoer en de tekstbehandeling.

Superfont 3000 fr./160 fl.

Superfont is een grafisch programma dat toelaat, op een eenvoudige wijze, tekst en tekeningen naar het MSX scherm of naar de printer (MSX of EPSON & compatibelen) te sturen. Superfont werkt met fonts die zowel tekeningen als tekst kunnen bevatten. Het pakket, uitgebracht op 3 diskettes, bevat 40 verschillende karaktersets en meer dan 1200 kant en klare hoge-resolutie tekeningen. Tevens vindt u in dit pakket een schijf waarop de 1234 tekeningen kant en klaar zitten als stempel voor de Dynamic Publisher. Zo is het mogelijk om op een vrij eenvoudige manier uw programma's van animatie te voorzien. Het pakket bevat een uitvoerige handleiding.

Superimpose & video 2300 fr./125 fl.

Met dit programma is het mogelijk om uw video-opnames van ondertiteling te voorzien. Tevens is het mogelijk om titelpagina's, aftitelingsrol, lichtkrant en TV-krant op uw scherm en videoband te produceren. Het pakket bevat een uitvoerige handleiding.

Trans 850 fr./45 fl.

Dit programma, op diskette, maakt uw EPSON, STAR, BROTHER, GEMINI, ... MSX-compatibel. Zodoende kan u uw printer als volwaardige MSX printer gebruiken (MSX karakterset), met behoud van de meeste ESC-80 printmodes. Bovendien zijn er een aantal extra printmodes voorzien (dubbele hoogte karakters, reverse video, MSX screen mode 0 en 1) die kunnen worden aan/uit gezet met standaard of speciale ESC-80 sequences.

Turbo screencopy 1050 fr./57 fl.

Met dit programma, op diskette, maakt u een afdruk van elk grafisch MSX-scherm (screen 2 tot en met 8) met behoud van de sprites. De afdruk naar het papier wordt weergegeven in 9 grijswaarden. Dit programma kan worden gebruikt op een MSX-printer of op een EPSON & compatibele printer. De naam 'turbo' is zeer goed gekozen aangezien de snelheid van de printer bepalend is voor de tijd van de afdruk. Gelieve bij een bestelling duidelijk te vermelden of het om een MSX-printer (V5) of om een EPSON & compatibele printer (V4) gaat.

Verzamelde spelprogramma's 950 fr./52 fl.

Op deze diskette vindt u een compilatie van 12 hoogwaardige spelprogramma's (basic- en machinetaal spellen).

Verzamelde jaargang 1985 750 fr./40 fl.
Verzamelde jaargang 1986 750 fr./40 fl.
Verzamelde jaargang 1987 750 fr./40 fl.

Deze diskette bevat een compilatie van al de programma's die in de desbetreffende jaargang zijn verschenen (1985: meer dan 50 programma's, 1986: meer dan 60 programma's, 1987: meer dan 80 programma's). Het pakket wordt geleverd met een kleine handleiding waarin u een duidelijke toelichting vindt van elk programma.

Workshop '88 900 fr./49 fl.

Het boek, van maar liefst 120 bladzijden, bevat de belangrijkste teksten en cursussen (programmeertechnieken, screen 1 scrolling) uit onze jaargang 1988. Tevens vindt u een uitvoerige toelichting van elk programma en een verwijzing naar de diskette. In het boek vindt u geen listings want deze vindt u gebruiksklaar op de bijgeleverde disketten. Op de 3 schijven vindt u meer dan 230 programma's (1 MEGABYTE aan software). Zo treft u onder andere aan: basic, spellen, utilities, machinetaal, pascal, fonts & stempels voor Dynamic Publisher...

50 Logo projekten 990 fr./55 fl.

Voor de logo gebruiker is dit een unieke aanbieding. In het boek worden 50 projekten uitvoerig besproken en toegelicht. Op de schijf vindt u deze 50 programma's kant en klaar.

Japanse paswoorden

さ	と	つ	す	く	せ	そ	ま	ふ	み
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
む	め	ゆ	や	へ	ほ	か	け	し	こ
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
ひ	て	き	ち	は	た				
u	v	w	x	y	z				
あ	い	う	え	お	な	に	ぬ	ね	の
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
ら	り	る	れ	ろ	も	゛	゜	よ	わ
-	=	\	[	]	;	´	`	,	.
を	ん	VERTALING VOOR JAPANSE PASSWORDS							
/	^								

Er zijn nogal wat spellen die een paswoord geven in het Japans. Dat is voor veel mensen een onoverkomelijk probleem. Met deze "vertaler" is dat verleden tijd. Je zal er zeker veel plezier aan beleven. In de "input password" mode moet je in de plaats van het japanse teken een toets indrukken uit de tabel.

PPT 4

Inhoudsopgave

Hugo Dewijngaert

SPEELTIPS VOOR :

- AFTERBURNER
- ALESTE
- ALESTE SPECIAL
- ANCIENT YS OMEN 2
- ANDROGYNUS
- ARKANOID
- ARKANOID 2
- ARSENE LUPIN 2
- ASHGUIN STORY 2
- AUF WIEDERSEHEN MONTY
- BUBBLE BOBBLE
- CASTLE ADVENTURE
- DEEP FOREST
- DRAGONSLAYER 4
- ELIDON
- ELITE
- FAMICLE PARODIC
- FAMILY BOXING
- FANTASM SOLDIER 2
- FEEDBACK
- FLAPPY
- FRONTLINE
- GALAGA
- GAMES COLLECTION 2
- GIRLY BLOCK
- GOEMON
- GOODY
- GRAFISCHE DEMO'S
- GUN FRIGHT
- HAL
- HAUNTED HOUSE
- HERZOG
- HYDEFOS
- HYDLIDE 2
- HYDLIDE 3
- ICE KING
- JAPANSE PASWOORDEN
- KING'S VALLEY 2
- KNIGHTMARE
- KUNG-FU MASTER
- LODERUNNER
- MAZE OF GALIOUS
- MUSIC MODULE
- NEMESIS 3
- PAC-MANIA
- PAYLOAD
- PHANTIS 1
- PHANTIS 2
- POKES OPZOEKEN
- PSYCHO WORLD
- RASTAN SAGA
- RUNNING DRAGON
- SALAMANDER
- SAMURAI
- SOLITAIRE ROYAL
- SPY STORY
- STARSHIP RENDEZ-VOUS
- SUPER LAYDOCK
- SUPER RAMBO SPECIAL
- TESTAMENT
- TIME RIDER
- TITANIC
- TNT
- TWINBEE
- VALLEY OF KINGDOM ALEID
- VAMPIRE KILLER
- WINTERHAWK
- WONDERBOY
- XANADU
- ZANAC-EX



